

Visual Basic
Parte 6

ANO XIII - No. 140 - R\$ 4,50

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

Programando em modo SuperVGA



Marcelo Zochio

PROGRAMAS POUCO AMIGÁVEIS
Cópia de Segurança para arquivos .DBF e .DBT

MUITAS SÃO AS RAZÕES...

Desktop Computers

Mobile Computing

Network Computing

Médio Porte

Mainframes

Aplicativos

Desktop Publishing

Multimídia

Imaging

Automação Bancária

Automação Comercial

Automação Industrial

Periféricos

Suprimentos

OEM

Telecomunicações

... O LUGAR É UM SÓ.



COMDEX / Susesu-SP South America'94

12 - 16 SETEMBRO

Anhembi - São Paulo

promoção / organização



THE INTERFACE GROUP

Tel: (001) (617) 449.6600
Fax: 001 (617) 449.6953



GUAZZELLI ASSOCIADOS

Tel: 55 (011) 885.0711
Fax: 55 (011) 885.9589



SUCESU-SP

Tel: 55 (011) 822.2144
Fax: 55 (011) 822.8376

Micro Sistemas

EDITOR GERAL:
Renato Degiovani

REDAÇÃO:
Márcia Corrêa e Claudia Siqueira

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Marcelo Zochio

CONSULTORIA TÉCNICA:
Cleuton Sampaio de Melo Jr

COLABORADORES:
MAGNO BARRETO A. FILHO;
CARLOS RODRIGUES SARTI;
LAÉRCIO VASCONCELOS;
ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO;
ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA;
RICARDO FLORES;
MARCOS SANTELLO;
CLÓVIS DUARTE;
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;
EDUARDO RIBEIRO POYART.

REPRESENTANTES
EMBRASS REPR. LTDA
Tel.: (032) 22-7621 - São Paulo
José A. Ferreira
Tel.: (011) 257-4612
(011) 258-8415
(011) 258-8358
Nordeste
Márcio Augusto Viana
R. Independência, 23 - Salvador - BA
CEP 40040-340 - Tel. (071) 241-5877
São Paulo/Publicidade:
Daniel Gustafiero Neto
Tel.: (011) 657545
Rio de Janeiro/Publicidade:
Alípio Lopes Pereira Filho

CAPA:
MARCELO ZÓCHIO

IMPRESSÃO:
Langraf Art. Gráfico

DISTRIBUIÇÃO:
Fernando Chinaglia Distr. Ltda

ASSINATURAS:
1 ano R\$ 45,00 - 2 anos R\$ 90,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da
ENTER PRESS EDITORA LTDA..

DIRETORA GERENTE:
Elizabeth Lopes Santos

Endereço:
Rua Lourenço Ribeiro, 124 - A
Rio de Janeiro - RJ - Cep: 21050-510
Tel: (021) 230-4784/Fax: (021) 242-9981

JORNALISTA: Dolar Tanus RS-430

ANO XIII - Nº 140 - JULHO 94

Ao Leitor

Estamos entrando em mais um plano econômico e, é claro, torcendo para que tudo dê certo. Não será por falta de torcida que desta vez as coisas não funcionarão.

Mas, o mes de junho produziu algumas aberrações, nos acertos e acordos para a mudança da moeda, que fomos obrigados a adiantar a produção desta edição. No entanto, as mudanças de última hora acabaram por impor uma nova ordem das coisas: circular a edição somente após a vigência do Real.

Com isso, algumas seções da revista, já tradicionais, não ficaram prontas à tempo de integrar esta edição. De qualquer forma, a partir do próximo mês tudo volta ao normal (e esperamos que isto também ocorra na economia).

Renato Degiovani



Neste Número

CAPA PROGRAMANDO EM MODO SUPER VGA Renato Degiovani	14
ARTIGO PROGRAMAS POUCO AMIGÁVEIS Flavio Massao Matsumoto	6
CURSO VISUAL BASIC - Parte 6 Ricardo Flores	10
PROGRAMA CÓPIA DE SEGURANÇA Valmir Menegaz de Souza	24
SORTE GRANDE Alvaro Vieira Arloverde Neto	38
ROTINA ROTINAS PARA TURBO PASCAL Rafael Guimarães de Sá	42
SENHA Dirceu da Rosa Portela	46
EXTENSO Mauro Lúcio da Silva	56
SEÇÕES	
BITS & BYTES	4
LIVROS	60
BITMAP	62
CARTAS	64
PESQUISA	66

Bits & Bytes

Makron Books lança livros na Fenasoft

Pela oitava vez consecutiva, a Makron Books participa do mais importante evento na área de informática: a Fenasoft, que acontecerá de 19 a 22 de julho, no palácio das convenções do Anhembi, em São Paulo.

Durante a oitava Fenasoft, a Makron Books colocará a disposição do público em geral, além de diversos lançamentos nos setores de informática, negócios e de temas diversos, grande parte do acervo bibliográfico da editora.

Detendo aproximadamente 40% do mercado editorial técnico, a Makron Books conta atualmente com 250 títulos publicados na área de informática e foi a primeira editora a lançar livros de IBM PC no Brasil.

Principais lançamentos:

Head- Guia AutoCad 3D

Siegel - Dominando o Fox Pro 2.5 for Windows com apêndice v.2.6

Russel - As leis de Murphy para o Windows

Carvalho - WindowsNT

CADDesigner participa da oitava Casa Cor

A partir de 31 de março até 03 de julho, período em que a Casa Cor estará aberta ao público, a partir das 11:00hs em São Paulo, apresentando 44 ambientes de desenvolvimento da mansão de 1220 m² por 59 renomados decoradores brasileiros, os visitantes terão oportunidade também de conhecer o serviço da CADDesigner Computação Gráfica, que através da utilização de sofisticados software, possibilitam aos usuários finais apreciar os resultados obtidos na aplicação de materiais, iluminação e dimensionamento de todos os equipamentos da decoração.

A participação da CADDesigner acontece dentro do texto estabelecido pelos organizadores da Casa Cor de atender aos mais exigentes gostos da sociedade, facilitando a leitura dos projetos de ambiente de interiores ou exteriores, já que os equipamentos manufaturados podem ser vistos na tela do microcomputador, com todas as cores reais e devidamente dimensionados.

A partir deste momento o serviço da CADDesigner abrange particularmente a possibilidade de leitura dos projetos de todos os ângulos do ambiente decorado, participando diretamente no processo decisório dos usuários finais.

Aos decoradores e designers, a computação gráfica tem sido uma importante ferramenta de comercialização de seus produtos, enquanto aos consumidores um auxílio imprescindível de decisão, que agora estará à disposição de seus clientes da Casa Cor.

Modem 32BIS no Brasil

Atenta a essa necessidade, a Safe Informática lança no Brasil a linha de modems DM pabrão V32Bis, fabricado pela Aceex, de Taiwan. Os modelos da linha DM têm velocidade de 14.400 bps, que os torna os mais rápidos do mercado nacional, além de permitir maior otimização na comunicação de dados e redução de custo. Um dado importante para os usuários: a linha DM já vem no padrão Telebrás.

A linha DM é composta de dois modelos: o DM-1414, um modem de mesa, e o DM-1414 BR para grandes usuários, instalados em racks. Ambos os modelos funcionam como Fax, videotexto e correio eletrônico e permitem a comunicação de dados sem intervalos que encarecem o custo de transmissão. Os modems da Safe informática são padrão CCITT e dispõem de um chip central que gerencia a recepção e o envio de dados.

Os modems DM-1414 e DM-1414 BR incorporam o conceito VLSI e operam com velocidade de 1.200 a 14.400 bps. eles trabalham a dois fios duplex, têm auto dial e resposta automática.

A linha DM da Safe Informática integra todas as funções de comunicação de dados, o que possibilita tanto ao pequeno quanto ao grande usuário expandir a sua capacidade sem aumento significativo de custo.

Software gerencia pontos de venda

Depois de cinco anos de experiência no setor, prestando serviço a lojas e indústrias, a High Quality Services descobriu um novo nicho de mercado: o formado por grupos empresariais interessados em abrir diversos pontos de vendas.

Dentro desse segmento, a HQS está customizando um software para atender as exigências específicas do setor. Desenvolveu um produto que tem a capacidade de fornecer informações individualizadas e consolidadas de cada uma das lojas, além de capturar todas as informações disponíveis, centralizar dados e realizar o que se denomina gestão empresarial.

Isso permite um controle geral de todas as lojas, e cada uma delas de maneira separada. Assim, além de centralizar as compras, pode-se detalhar as vendas realizadas, os estoques em questão, o produto que tem a maior saída. O escritório central consegue gerenciar toda a parte de distribuição - tal pedido para tal loja - além da performance de cada um.

Este software criado pelos profissionais da HQS fornece ainda conversão para duas moedas, códigos de barra e, completo controle da parte fiscal e contábil, centralizados.

CRAZY SOFT INFORMÁTICA (TEL: (011) 456-8373)

Av. Tiradentes, 433 sala 5 - Diadema - SP - CEP: 09911-190

MENORES PREÇOS

Disco c/ gravação:

Disco 5 1/4 DD - R\$ 1,00

Disco 5 1/4 HD - R\$ 1,50

Correio - R\$ 2,50

(para cada 20 Diskettes)

Pedidos: por carta ou fone de Seg. a Sex das 9:00 as 19:00 aos Sáb. das 9:00 as 15:00
relacione o Nome e a Quantidade de discos de cada programa.

Pagamento: envie um cheque nominal a RICARDO FREIRE BEZERRA no valor total de
seu pedido, ou faça um depósito na seguinte conta: BRADESCO Ag. 0272-0 CC. 0107494-6
Envie xerox do depósito junto ao pedido, não esquecer de adicionar a taxa de correio.

Solicite catálogo grátis com a completa relação de jogos e aplicativos.

OS MELHORES JOGOS PARA PC-XT-AT

NOVIDADES	AÇÃO - AVENTURA	ADVENTURE - RPG	SIMULADORES	CASSINOS
ALONE IN THE DARK II 05 HD	007 LICENCE KILL 02 DD	ALONE IN THE DARK 05 HD	688 ATTACK SUB 01 DD	BATTLE CHESS WINDOWS 01 HD
ALTERED BEST 01 HD	ASTERIX 02 DD	AMAZON 08 HD	A-10 TANK KILLER II 08 DD	BATTLE CHESS 4000 08 HD
B-WING (MISSILES) 01 HD	BABY JO IN GOING HOME 01 HD	BATMAN THE RETURN 07 HD	ACES OF PACIFIC 03 HD	CHESS MANIAC 5 BILLIONS 12 HD
BLADE OF DESTINY 03 HD	BACK TO FUTURE II 01 HD	CARMEN S. DIEGO DELUXE 05 HD	AIR WARRIOR 03 HD	CHESS MASTER 3000 01 HD
COMANCHE OVERKILL 01 HD	BARBARIAN 01 DD	DARK LAND 11 HD	B-17 FLYING FORTNESSE 05 HD	CHESS MASTER WINDOWS 01 HD
DOOM 05 HD	BATMAN THE MOVIE 01 HD	DARK SEED 05 HD	BATTLE BRITAIN 1942 01 HD	JIMMY WHITE SNOOKER 01 DD
DRAGON'S LAIR TV 03 HD	BRUCE LEE LIVES 03 DD	DUNE II 04 HD	BATTLE HAWKS 1942 02 DD	MONOPOLY FOR WINDOWS 02 HD
DUNE II 04 HD	CABAL 02 DD	ECO'S QUEST 04 HD	BLUE MAX 05 DD	POKER FOR WINDOWS 01 HD
EIGHT BALL DELUXE 02 HD	CAPTAIN COMIC II 01 HD	ELMIRA II 03 HD	F-14 TOM CAT 01 HD	SARGON 5 01 HD
EPIC 06 HD	COLORADO 02 DD	EYE OF BEHOLDER II 03 HD	F-15 STRIKE EAGLE III 06 HD	SILVER BALL 01 HD
FLASH BACK 03 HD	COMMANDER KEEN VI 01 HD	FIVEL IN AMERICAN TAIL 05 HD	F-16 COMBAT PILOT 02 DD	SKIP FOKER III 01 HD
GOBLINS II 02 HD	CONTRA 01 DD	GALLIONS OF GLORY 01 HD	FALCON 3.0 05 HD	TRISTAN 01 HD
HOME ALONE II 02 HD	CRISTAL CAVES 02 DD	GOBLINS 02 HD	FLIGHT SIMULATOR 4.0 02 DD	VEGAS GAMBLER 01 DD
INDY CAR RACING 03 HD	CYBERGENIC RANGER 04 DD	HULK 02 HD	GREAT NAVAL BATTLE 03 HD	
JORDAN IN FLIGHT 02 HD	DICK TRACY 06 DD	IND. JONES FATE ATLANTIS 06 HD	GUNSHIP 2000 03 HD	RACIOCINIO
JURASSIC PARK 04 HD	DOUBLE DRAGON III 01 HD	INSPECTOR GADGET 04 HD	JET FIGHTER II 02 HD	BLOCK OUT 01 DD
KEEN'S LABIRINT 01 HD	DRAGON'S LAIR III 12 DD	KEEN'S OF QUEST VI 09 HD	LHX ATTACK CHOPPER 02 DD	BRIX 01 HD
LEGEND OF KYRANDIA II 08 HD	EL CAPTAIN TRUENO 01 DD	LEGEND OF KYRANDIA 04 HD	M-1 TANK PLATOON 01 HD	CD-MAN 02 DD
LEISURE SUIT LARRY V 08 HD	GHOST 'N' GOBLINS 01 DD	LOOM 06 DD	MIG-29 FULCRUM 02 DD	CREEPERS 01 HD
LEMMING'S THE TRIBES 02 HD	GHOSTBUSTERS II 01 HD	MIGHT & MAGIC III 03 HD	RED BARON 02 HD	FACES... THIS III 03 DD
LINKS 386 PRO (SVGA) 04 HD	GODS 01 DD	REX NEBULAR 10 HD	SHERMAN M-4 01 HD	INCREDIBLE MACHINE 01 HD
LOTUS SPIRIT TURBO 01 HD	GOLDEN AXE 02 DD	ROBIN HOOD 07 HD	SKI CHASE 01 HD	J-BIRD 01 DD
MANIAC MANSION II 07 HD	GREMLINS II 01 DD	STAR TREK V 05 DD	STUNT ISLAND 06 HD	JTC SAW PUZZLE 02 DD
MARIO BROS IS MISSEN 05 HD	HOME ALONE 02 DD	ULTIMA UNDERWORLD 04 HD	TORNADO 03 HD	LEMMING'S 03 DD
MONKEY ISLAND II 06 HD	IND. JONES LAST CRUSADE 02 DD	VINGANCE OF ESCALIBUR 02 HD	WOLF PACK 01 HD	MAXINE HEADBOOM 01 DD
MORTAL KOMBAT 03 HD	JILL OF THE JUNGLE II 01 HD			WICKED MOUSE 03 DD
NIGEL RUSSELL 02 HD	KARATEKA 01 DD	ESPACIAIS	CORRIDAS	PACK GAMES WIND. 02 HD
OSCAR 01 HD	MARIO BROSS 01 DD	ALPHA WAVES II 02 DD	1000 MIGLIAIS 02 HD	PUSH OVER 01 HD
PIMBALL FANTASIES 02 HD	MEGA MAN 01 DD	BLOOD MONEY 02 DD	4X4 OFF ROAD 01 DD	SOKOBAN 01 DD
PIRATES GOLD 06 HD	MOONWALKER 01 HD	ECHELON 02 DD	CAR & DRIVER 03 HD	SQUARES 03 DD
PRINCE OF PERSIA II 05 HD	OPERATION WOLF 01 HD	ELITE 01 DD	FERRARI FORMULA 1 02 DD	SUPER TETRIS 01 HD
RETURN OF PLATOON 05 HD	PANZA KICK BOXER 01 HD	GALACTIX 02 HD	GRAND PRIX UNLIM. 01 HD	TETRIS 01 DD
ROBOCOP 3D 04 HD	PIT FIGHTER 01 HD	KILOBLASTER 01 HD	HARD DRIVEN 01 DD	WELLTRIS 02 DD
SAM & MAX 07 HD	PREDADOR II 03 DD	MAJOR STRIKE 02 HD	INDYANAPOLIS 500 02 DD	X-MAS LEMMING'S 01 DD
SANGO FIGHTER 03 HD	PRINCE OF PERSIA 02 DD	MANTIS EXP. FIGHT 09 HD	MCROSS SUZUKI 250CC 01 HD	X-ROCK 01 HD
SHADOW OF THE COMET 05 HD	RAMBO III 01 DD	MATCH WARRIOR 04 DD	MOON SHINE RACER 03 DD	
SHADOW PRESIDENT 03 HD	RENEGADE 02 DD	PLAN 9 OTHER SPACE 03 HD	OUT RUN 02 DD	PORNO & EROTICO
SHERLOCK HOLMES 10 HD	ROAD RUNNER 01 DD	STAR CONTROL 02 DD	FIT STOP 2 01 DD	ADULT GAMES 01 DD
SIM CITY 2000 02 HD	ROBOCOP 04 DD	STAR DEFENSE 01 DD	ROLE POSITION II 02 DD	BUNNY'S BEACH BALL 01 HD
SPACE HULK 04 HD	ROGGER RABBIT 02 DD	STAR LEGIONS 02 HD	POWER DRIFT 03 DD	COBRA MISSION 05 HD
SPEED RACER 03 HD	SHINOBI 02 DD	STELLAR 7 01 HD	SITO PONS 500CC 01 DD	EAST US WEST 01 DD
STAR TREK JUDOM. RIT 11 HD	SIMPSON'S II 02 HD	STRIKE COMMANDER 08 HD	STUNT 01 HD	NINJI 01 HD
STREET FIGHTER II 06 HD	SPACE ACE II 12 DD	TIE FIGHTER 02 HD	STUNT DRIVER 01 HD	PENTHOUSE JIG SAW 01 DD
TASK FORCE 1942 06 HD	SUPER CONTRA 03 DD	TWILIGHT 2000 03 HD	SUPER HANG ON 01 DD	POOR MANDY 01 HD
TERMINATOR RAMPAG 06 HD	TARTARUGA NINJA III 01 HD	VOLFIED 01 HD	TEST DRIVE III 01 DD	PORNO IV 01 DD
THE LOST VIKINGS 01 HD	TERMINATOR II 01 HD	WING COMMANDER 08 HD	TURBO OUT RUN 01 HD	ROME 02 HD
TORNADO 03 HD	THE FIRST SAMURAI 02 HD	X-WING 05 HD	VETTE 01 HD	SEX 05 DD
ULT. UNDERWORLD II 05 HD	THEYDER II 01 HD	XENON II 03 DD	WORLD CIRCUIT 03 HD	SUPER PORNO 01 HD
ZOOLO 01 HD	TOM & JERRY 01 DD			
	WOLFENSTEIN 3D 01 HD			

APLICATIVOS PARA PC-XT-AT

3D IMAGE	ED. GRÁFICO 3D	LYRA (SB)	ED. MUSICAL	1000 ICONES	FOR WINDOWS
ED. II	FORMATA COM 800KB	MODPLAY	DEMO MUSICAL	ICONES P/ WINDOWS	ICONES P/ WINDOWS
ADVENTURE TOOLS KIT	ED. JOGOS	MUSICAS - MOD	COLEÇÃO DE MUSICAS	PROTEÇÃO DE TELA	PROTEÇÃO DE TELA
ADVENTURA	DEMO GRÁF. / MUSIC	NEOPAD 2	ED. GRÁFICO	CARREGAR DE TELAS	CARREGAR DE TELAS
AQUARELA	ED. GRÁFICO	NEVER LOCK 93	DESTRUI. DE JOGOS	FERRAM. WINDOWS	FERRAM. WINDOWS
ART 2.21	COMPACTADOR	NET - NOISE TRACER	ED. MUSICAL	EDITOR MUSICAL	EDITOR MUSICAL
ARTIST	ED. GRÁFICO	ORACLE	TAROT & I CHING	PROTEÇÃO DE TELA	PROTEÇÃO DE TELA
ASTRO	ASTROLOGIA	ORGÃO ELÉTRONICO	TECLADO MUSICAL	NOVOS TIPOS DE LETRAS	NOVOS TIPOS DE LETRAS
ATLAS PC	ENCICLOPEDIA	PASCAL TOOLS	UTIL. PARA PASCAL	ICON-HEAR-IT	ICONES ANIM/SOM
BAND IN THE BOX (SB)	ED. MUSICAL	PC GLOBE 4.0	ENCICL. GEOGRAFICA	KWIK DRAW	EDITOR CAD
BANNER MANIA	ED. DE FADIAS	PC ORGANIZER	GERADOR DE MENUS	MIDI COLLECTION 81	MUSICAS .MID
BAR CODE	ED. CODIGO DE BARRA	PC WRITE	ED. TEXTO	MODPLAY FOR WINDOWS	PROGRAMA MUSICAL
CHECK IT	CHECK-UP DE MICRO	PK ZIP 2.04	COMPACTADOR	MORE WAVES II	EFEITOS SONOROS
COLLAGE	ED. DE SLIDE	PRINT MASTER	ED. CARTAZES	MOVE FOR WINDOWS	COPIADOR
COMPUSHOW 2	DEMO DE TELA	PRO DOS	CONV. *.BAT P/ *.EXE	NU'S FILES FINDER	COMPACTADOR
CRYSTAL	GRÁFICOS 3D	PROP. INGLÊS	ENSINA INGLÊS	PK ZIP FOR WINDOWS	COMPACTADOR
D.A.P.V. 147	DEMO DE JOGOS	RUBEN IT	DESKTOP PUBLISHER	PICTURES ABC	PROGRAMA INFANTIL
DAZZLE	DEMO GRAFICA	SKY GLOBE	MAPA ESTRELAR	SOUND FOR WINDOWS	SONS P/ SPEAKER
DESIGN CAD 2-D	ED. CAD	THE MUSIC CONSTRUT.	ED. MUSICAL C/ PART.	TIME FRAM	RELOGIO AUTOMATICO
DIGI PAINT 2.0	ED. GRÁFICO	TURBO FLOW	ED. DE FLUXOGRAMA	THE MOON TOOC	MAPA LUNAR
DISK DUPE 4.01	COPIADOR	VISUAL COMPOS. (AD)	ED. MUSICAL	WGOLDIE FOR WINDOWS	ANIMAÇÃO GRÁFICA
DISK MANAGER LABEL	ED. ETIQUETAS	VISUAL PLAYER 2.0	DEMO MUSICAL	WIN WAVE (S.BLASTER)	MUSICAS P/ WINDOWS
ELET. WORKBENCH	ED. CIRCUITO ELET.	VGA COPY 5.0	COPIADOR	WINDOWS UTILITIES	FERRAM. P/ WINDOWS
ENVELOPE LASER	ED. ENVELOPE				
FANCY LABELS	ED. ETIQUETAS				
FANTAVISION	ED. GRÁFICO				
FDREAD & PDFORMAT	FORMATA C/ + CAPAC.				
GRAPH IN THE BOX	ED. GRÁFICO				
HAUNTED HOUSE (SB)	EDITOR DE SONS				
JM PLAYER (SB)	ED. MUSICAL				
KICK DRAW CAD	ED. CAD				
LABELS PRO	ED. ETIQUETAS				
LABELS UNLIMITED II	ED. ETIQUETAS				

ATENÇÃO: TEMOS OS MENORES PREÇOS E PRAZOS
PARA GRAVAÇÕES (24 HORAS)
PEDIDOS ACIMA DE 15 DISKETTES + 1 HD DE BRINDE

Programas Pouco Amigáveis

Conheça dos problemas de incompatibilidade entre programas para os micros Amiga

Flávio Massao Matsumoto

Para acompanhar a evolução tecnológica os microcomputadores Amiga vêm sofrendo constantes modificações, com o lançamento de novas máquinas como a atual geração de conjunto de chips AGA de 32 bits (CD32, A1200, A4000/30 e A4000/40). Os projetistas da Commodore fizeram um grande esforço para manter a compatibilidade com os modelos anteriores, porém muitos programas (principalmente jogos e demos) falham nas novas máquinas. Isto ocorre porque os programadores não seguiram à risca as recomendações da Commodore, executando procedimentos considerados ilegais ao sistema. É possível que muitos usuários do A500 (provavelmente o modelo mais difundido no país) sintam-se encorajados a trocá-lo por um A1200 pois seu preço tem abaixado bastante, mas não o fazem exatamente por temerem perder o acervo de softwares que possuem hoje. O objetivo deste artigo é mostrar que certos problemas de incompatibilidade podem ser superados, desde que se utilizem as ferramentas adequadas.

A própria ROM Kickstart 3.0 contém um recurso para emular as máquinas antigas, e que se chama Amiga Early Startup Control. Para acessá-lo basta manter pressionados os dois botões do mouse durante a inicialização do Amiga (após ligar a fonte de alimentação ou após um reset do sistema), até que um menu surja na tela.

As seguintes opções estão disponíveis:

-Boot options: permite selecionar a partir de qual dispositivo fazer o boot (normalmente o drive DFO:), e ainda desativar drives, partições de disco rígido e o slot PCMCIA para salvar espaço da RAM. Também permite desativar a memória cache interna que faz parte das CPUs MC68020 ou mais avançadas, e que servem para guardar os conteúdos da RAM acessados recentemente para diminuir o tempo de acesso. Apesar de aumentar o desempenho do processador

este procedimento pode levar à destruição de programas auto-modificáveis (como os encontrados em certos tipos de proteção contra a cópia) devido à discrepância entre a RAM e o cache.

-Display options: permite escolher a frequência de operação do vídeo, entre NTSC (60 Hz) e PAL (50 Hz), este último adotado na Europa e que portanto deve ser usado nos programas oriundos deste continente. Tem exatamente a mesma função que o programa PAL-Booter para as máquinas antigas. Além disso, pode-se escolher o conjunto de chips que deve ser emulado para obter uma melhor compatibilidade entre "Original", "Enhanced" (ECS que equipam os A500+, A600 e A3000) e "Best Available" (AGA).

-Expansion Board Diagnostic: mostra informações sobre as placas de expansão presentes nos slots.

-Boot: sai do menu e executa o boot. Se não quiser que o Startup-Sequence seja executado basta clicar o botão "Boot With No Startup-Sequence".

A opção de maior compatibilidade seria de "CPU Cache off" e "Original chip", sendo que segundo a Commodore mais de 60% dos programas existentes funcionam simplesmente com o Early Startup Control. Ainda assim muitos programas são perdidos, e para contornar isto surgiram vários utilitários de domínio público que serão apresentados a seguir.

KillAGA 2.0

Este é um programa de autoria de Jolyon Ralph e pode ser distribuído livremente. A documentação é simples porém contém todas as informações essenciais. Normalmente para mudar o tipo de chip emulado (original, ECS ou AGA) é

necessário dar o boot, mas com este pequeno utilitário pode-se executar um programa problemático no modo não-AGA e ao final deste retornar ao modo AGA. Sua ação consiste em desabilitar os registros do AGA, restringir as resoluções dos sprites para o modo ECS e desabilitar todos os caches. Com isto grande parte da incompatibilidade pode ser superada.

Para utilizá-lo basta digitar a partir do CLI:

KILLAGA "nome do programa"

ou ainda a partir de um script. Como necessita do CLI para ser executado, este programa não pode ser usado para discos fora do padrão AmigaDOS (NONDOS Disk). Para os que não gostam de operar via CLI o programador Fabian Nunes elaborou o WBKillAGA que lhe providencia uma interface iconográfica via Workbench.

FAKEMEM

Não se conhece o autor e a sua documentação é escassa. O A1200 padrão vem com 2MB de Chip RAM e nenhuma Fast RAM. Basicamente o que este programa faz é restringir o uso de Chip RAM em no máximo 512KB e com o restante emular a Fast RAM.

DEGRADER 1.30

Este programa é o que apresenta maior número de opções para compatibilizar o hardware para os programas

antigos (seu nome sugere uma degradação de um computador de melhor desempenho). Seu autor é o Chris Hames (programador do excelente PC-Task) e o Degrader é de livre distribuição e uso.

O manual é excelente e contém informações técnicas detalhadas sobre os problemas da compatibilidade. Pode ser executado a partir do CLI ou do Workbench, quando surge então um painel com as várias opções disponíveis.

-50Hz/60Hz e 50HzSystem/60HzSystem: força o computador trabalhar na frequência de varredura PAL europeia ou NTSC americana. O Early Startup Control da ROM 3.0 possui função similar.

-AudFilterOff/AudFilterOn: desliga/liga o filtro de áudio do Amiga, que poder ser acompanhada pela intensidade do LED do Power.

-NoFastMem: no passado o custo da RAM era bastante elevado, assim raros eram os Amigas que possuíam expansão de memória. Por causa disto alguns programas muito antigos só funcionam na presença da Chip RAM. Esta opção simplesmente desativa a Fast RAM.

-HalfMegChip: restringe a quantidade de Chip RAM em 512KB.

-OneMegChip: força a quantidade de Chip RAM máxima em 1MB. Note que somente os Amigas com ECS (A500+, A600 e A3000) ou com AGA podem suportar até 2MB de Chip RAM.

NÃO FIQUE FORA DESSA!!!

Nos pacotes PC SHARE você encontra os melhores programas Shareware e Domínio público do mercado.

CONFIRA SÓ:

PC SHARE - Utilitários para MS-DOS 1 disco de 1.2Mb (Compactado) + ou - 2.5Mb (Descompactado)

Números disponíveis: 01,02,03,04,05 e 06 10 URVs

PC SHARE FOR WINDOWS - Utilitários para Windows um disco de 1.2Mb (Compactado) + ou - 2.5Mb (Descompactado)

Números disponíveis: 01,02,03,04 e 05 10 URVs

PC SHARE GAMES - Jogos selecionados para Ega/Vga/Cga 2 discos de 1.2Mb (Compactado) + ou - 5.5Mb (Descompactado)

Números disponíveis: 01,02,03,04,05 e 06 13 URVs

SEXY SOFTWARE - Animações e fotos digitalizada com as mais belas gatas do cinema pornô VGA 2 discos de 1.2Mb (Compactado) + ou - 5.5Mb (Descomp.)

Números disponíveis: 01,02,03,04,05 e 06 13 URVs

Promoção: Nas compras acima de **20 URVs** desconto de **15%** no valor do cheque.

Relacione os pacotes desejados, junte um cheque nominal a (André Luis Castanheira dos Santos) com o valor do seu pedido. E envie para PC SHARE: Caixa Postal 30037 - Cascadura - Rio de Janeiro - RJ - Cep: 21352 - 970
Seu pedido será enviado no prazo máximo de 5 dias. Tel. Residencial (021) 350 - 40-53

PEÇA JÁ O SEU!



-NoMemAt: exclui blocos da lista de memórias do sistema, indicado quando há algum conflito de endereçamento.

-AddMem: adiciona blocos de memória à lista, muito útil para as placas de expansão que não são auto-configuráveis.

-NoCache: desliga cache interno da CPU 68020 ou mais avançadas, que podem corromper programas auto-modificáveis. A ROM 3.0 possui função semelhante.

-Privilege: muda a instrução "move SR,<ea>" para "move CCR,<ea>", uma vez que a primeira se tornou privilegiada a partir da CPU 68010.

-TimeWaste: torna a operação do computador mais lenta, porém não funciona com todos os programas.

-BlockDevice: bloqueia a adição de alguns dispositivos (drives externos, discos rígidos, cartões PCMCIA, etc.) ao sistema.

-CachesOn: o sistema operacional ativa os caches da CPU 68030 ou 68040 somente quando é executado o comando SetPatch. Esta opção ativa os caches quando não é possível executar o SetPatch.

-Enlighten: os recursos extras dos chips AGA são ativados somente após o SetPatch. O enlighten permite que programas em discos NONDOS possam utilizar todo o potencial deste chip set desde que sejam corretamente escritos para tal.

-PromoteAll: funciona com ROM a partir de 2.0, permite que um programa possa utilizar um monitor de vídeo específico, desde que se possua um device driver apropriado.

-NoView: somente para as máquinas AGA, cria uma tela em branco com emulação do sistema em ECS.

Após feitas as escolhas apropriadas pode-se sair do programa, executar o Bootblock ou ainda deixá-lo residente durante um Reset ou durante vários Resets. O Degradar permite que muitos programas funcionem corretamente, desde que se encontrem as opções apropriadas. A combinação correta deve ser achada por tentativa ou erro, mas ainda assim há programas que insistem em dar problemas.

KICKSTART 1.3 PLUS

Durante muitos anos a versão da ROM corrente foi 1.3, e muitos programas surgiram neste período. Com o lançamento do A3000 surgiu a versão 2.0 do sistema operacional, que apresenta sem dúvida melhoramentos substanciais em relação ao seu antecessor. Porém isto trouxe também uma série de incompatibilidades e muitos programas foram perdidos. Finalmente com a chegada das máquinas AGA foi trazido o Kickstart 3.0, com o mesmo problema. Uma solução possível é por meio de um hardware

especial (ROM Sharer ou Switcher) que permite selecionar entre dois chips com ROM 1.3 e 2.0 que podem ser selecionados antes do boot.

Outra solução é o Kickstart 1.3 Plus que é um programa que possui o conteúdo de todos os 256KB da ROM 1.3 num arquivo. Quando é dado o boot com este disco o arquivo é passado para a RAM e o endereçamento da ROM é redirecionado para esta região da memória. A partir disso o computador funciona com o sistema operacional 1.3 e não sai dele mesmo após um reset, assim não é necessário carregar toda vez o KS1.3 Plus quando for dar o boot. A desvantagem óbvia deste procedimento é o consumo de RAM para emular a ROM, o que pode ser problemático para máquinas não expandidas. Além disso pode ter seu conteúdo adulterado por outros programas.

Aqui no Brasil existem versões deste programa comercializadas com o nome Relokick 1.3, porém na documentação presente no disco é citado como Kickstart 1.3 Plus. Sua autoria é desconhecida e a documentação está em idioma estrangeiro (polonês, talvez?).

CONCLUSÃO

Não foi citado neste artigos alguns "Patches" que corrigem certos jogos que não funcionam nos micros AGA, em especial o A1200. Isto decorre do fato do autor não ter testado nenhum deles, muitas vezes por não possuir o referido jogo. Fica um alerta aqui que tais Patches funcionam somente em programas originais, não adianta tentar aplicar naquele disco "extra-oficial".

Quando é feita uma atualização para uma máquina mais nova, necessariamente tem que se fazer também uma atualização no acervo de programas, principalmente quando se quer utilizar todos os novos recursos disponíveis na arquitetura AGA. Mesmo assim esta atualização não é possível num tempo curto, devido ao grande investimento de tempo e de dinheiro já feito. Assim seria desejável que todos os antigos programas fossem ao menos compatíveis com as novas máquinas, mas não é o que ocorre sempre. Existem programadores que possuem suas próprias razões para fazer acessos ilegais à ROM e ao hardware, violando normas fixadas pela Commodore e disto resultam sérios problemas de incompatibilidade. Neste caso quem sofre é o usuário final, que tem de optar entre permanecer com um sistema obsoleto ou adquirir uma máquina mais potente, correndo o risco de ter que reinvestir em novas versões dos programas, se estiverem disponíveis.

Neste artigo mostrou-se algumas soluções que podem ser adotadas para se contornar este problema, apesar de não serem eficazes em 100% dos casos. Mas baseado na própria experiência do autor pode-se afirmar que o número de programas irremediavelmente perdido é relativamente pequeno, e estes podem ser substituídos por outros mais novos que em geral são de melhor qualidade.



FLÁVIO MASSAO MATSUMOTO faz pós-graduação em Química Inorgânica no Instituto de Química da USP e é usuário de um TK90X e um Amiga 1200. Também opera com micros AT386 acoplados a instrumentos científicos.

DATAGAME®

MODEM INTERNO DE VIDEOTEXTO PARA PC XT/AT

Placa de modem interna para ser conectada em qualquer dos slots do PC XT/AT/286/386/486. Fácil instalação e baixo consumo. Acompanha manual de instalação e operação, e disquete com programa de acesso do videotexto homologado pela Telesp.

MODEM EXTERNO (DE MESA) DE VIDEOTEXTO PARA PC XT/AT

Portátil, de mesa, usa a porta serial do micro. Ideal para Laptops, possui leds indicadores de portadora, recepção, transmissão e alimentação. Compatível com PC XT/AT e portáteis.

MODEM DE VIDEOTEXTO PARA MSX

Transmite e recebe em 1200/75. Discagem automática, rediscagem automática em caso de número ocupado. Contém software residente (Firmware) para operação no videotexto. Produto homologado pela Telesp.

ESTABILIZADOR / FILTRO DE LINHA / BASE DE MONITOR

Estabilizador de voltagem com capacidade de 800 VA / 1 KVA (volt amperes ou Watts), permite que a tensão de entrada caia até 95 volts, mantendo a saída estabilizada em 110 volts. Sistemas de compensação de voltagem via circuito magnético, o que proporciona compensação de voltagem com ausência de picos de comutação na saída, fato comum aos estabilizadores convencionais.

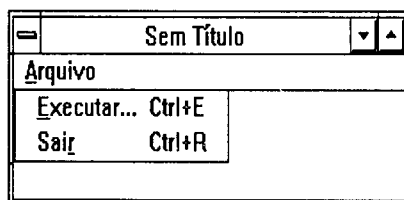
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

DATAGAME ELETRÔNICA LTDA
FONES : (011) 570-7471 E 574-8990
ESTAMOS CADASTRANDO REVENDAS

Visual Basic - Parte 6

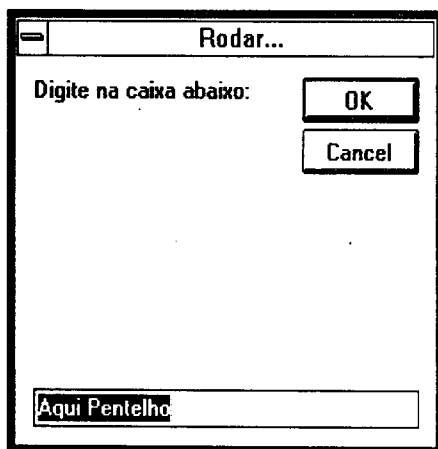
Projeto Windows Shell

Ricardo Flores



acionado exibe dois itens de menu.

Se o Pentelho acionar Executar, será exibida a InputBox abaixo.



usuário digitará dados. O que o usuário digitar na caixa de texto será retornado pela InputBox\$. O Quadro de Diálogo da InputBox\$ é modal, isto é, você não poderá acessar outras janelas quando ele estiver ativo na tela.

A sintaxe da função InputBox\$ é a seguinte:

XString\$ =InputBox\$(aviso\$ [,legenda\$ [,texto\$ [,x% [,y%]])] e pode ser criada com o código:
InputBox\$("Digite na caixa abaixo:", "Rodar...", "Aqui

O projeto WinShell permitirá rodar outros aplicativos feitos para Windows ou para DOS. Como pode ser observado, a Barra de Menu possui um menu Arquivo, que

A função InputBox\$ cria um Quadro de Diálogo como você está vendo, ou seja, inclui os botões OK e Cancel, permite a exibição de um aviso (Digite na caixa abaixo:), de uma legenda (Rodar...), bem como disponibiliza uma caixa de texto com um texto (Aqui Pentelho), onde o

Pentelho" ,100 ,100)

x% e y% aqui representados por 100 são valores em twips que determinam a posição do Quadro de Diálogo InputBox\$ a partir do canto superior esquerdo da tela. Omitindo-se x% e y% o Quadro de Diálogo será centralizado na tela.

Iniciando um Novo Projeto

Menu File \ New Project \ Dimensione o Form1 com 4.155 x 1.530 twips

Encontre e mude a *propriedade Name* do objeto Form1 para **frmWinShell**

Propriedade Caption do objeto frmWinShell: **Sem Título**

Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" e digite:

WINSHELL (Para nome do formulário) \ OK

WINSHELL (Para nome do projeto) \ OK

Criando a Barra de Menu com a Janela de Desenho de Menu

Ative o formulário \ Menu Windows \ Menu Design

Na caixa Caption, digite: &Arquivo \ Na caixa Name, digite: mnuArquivo \ Botão Next

Na caixa Caption, digite: &Executar \ Na caixa Name, digite: itmExecutar

Na caixa de lista Shortcut: [= Teclas de Atalho], selecione: Ctrl+E

Acione o botão para este item de menu ficar endentado

Na caixa Caption, digite: Sai&r \ Na caixa Name, digite: itmSair

Na caixa de lista Shortcut: [= Teclas de Atalho], selecione: Ctrl+R \ OK

Rode o aplicativo para testá-lo.

Escrevendo o Código Basic para itmSair do frmWinShell

Ative o menu Arquivo \ Ative o item Sair \ Complete o procedimento:

```
Sub itmSair_Click ( )  
End  
End Sub
```

Escrevendo o Código Base para ItmExecutar do fmWinShell

Ative o menu Arquivo \ Ative o item Executar

Se ocorrer um erro, a execução do programa vai para [= GoTo] o rótulo Aviso.

Note que a função InputBox\$ retornará para a função Shell o que for digitado na caixa de texto da InputBox\$.

Janela:	Tipo
Normal com foco	1
Minimizada com foco	2
Maximizada com foco	3
Normal sem foco	4
Minimizada sem foco	7

A função **Shell** tentará executar o aplicativo cujo nome recebeu da InputBox\$. A sintaxe da função Shell é Valor = Shell (comando\$ [, tipo\$]), onde comando\$ é o nome de um aplicativo, que tenha a extensão EXE, BAT, COM ou PIF e tipo\$ define o tipo da janela em que o aplicativo rodará, conforme tabela à esquerda.

Se a função Shell executar normalmente tal aplicativo, retornará para Valor um número que identifica o programa para o Windows, ou seja o ID de tarefa do programa.

Transformamos o ID em string [= Str] para mostrá-lo como legenda de fmWinShell.

Isto posto, complete o procedimento:

Sub itmExecutar_Click ()

Dim Execute As Integer

On Error GoTo Aviso

Execute = Shell(InputBox\$("Digite na caixa abaixo:", "Rodar...", "Aqui Pentelho", 100, 100), 1)

fmWinShell.Caption = "ID número: " + Str(Execute)

Exit Sub

Aviso: Todo label tem que terminar com : (dois pontos)

MsgBox "Preste atenção pô!", 64, "Erro"

Exit Sub

End Sub

Rode o Projeto \ Faça vários testes digitando na caixa de texto da InputBox\$, por exemplo, calc ou control ou notepad ou ws \ Termine a Execução do Projeto \ Salve-o

DICA: Se o caminho do aplicativo que você deseja rodar não estiver informado na variável Path do arquivo AUTOEXEC.BAT, você terá que digitar na caixa de texto da InputBox\$ o caminho completo, por exemplo, c:\lotus\lotus.

Até a próxima galera.



Ricardo Flores é Auditor e Diretor da Audit System, empresa especializada em Treinamento e Comunicação Visual.

RAISFER SHAREHOUSE - BELO HORIZONTE

A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS

- EXCLUSIVO PARA PC, XT E AT
- SOLICITE CATÁLOGO GRATUITO
- ATENDEMOS ATÉ ÀS 24:00 HORAS
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER
- APÓS ÀS 21:00 HORAS LIGUE A COBRAR
- FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU FAX
- REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS
- LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !

031-496-6840

AV. XANGRI-LA, 75 - C125 - BRAÚNAS

BELO HORIZONTE - MG

CEP: 31.365-640

PREÇO POR DISCO (INCLUSO)

360 DD - 1,20 URV'S
1.20 HD - 2,00 URV'S
1.44 HD - 2,30 URV'S

LANÇAMENTOS

CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION 02HD
BATTLE ISLE II 05HD
RAPTOR 03HD
THE HORDE 06HD
INDYCAR CRASH COURSE 03HD
REUNION 09HD
PACIFIC STRIKE + SPEECH 13HD
1942 - THE PACIFIC AIR WAR 06HD
DETROIT 02HD
RULES OF ENGAGEMENT II 03HD
AL-QADIM - GENIE'S CURSE 05HD
CANNON FOLDER 02HD
ROBSON REQUIEM 04HD
INHERIT THE EARTH 06HD
LEGENDS OF MYRA 06HD
CHAOS 03HD
U.F.O. ENEMY UNKNOWN 03HD

UNNATURAL SELECTION 07HD
SYNDICATE DATA DISK 01HD
PINBALL FANTASIES 02HD
THE RED CRYSTAL 05HD
CIVILIZATION FOR WINDOWS 04HD
PRIVATEER + SPEECH PACK 09HD
BLOODNET 04HD
THE PATRICIAN 02HD
NHL HOCKEY 04HD
STARLORD 03HD
V FOR VICTORY PACK 02HD
CARRIERS AT WAR II 03HD
TERMINATOR RAMPAGE 06HD
DRAGONSPHERE 08HD
BRAM STOCKER'S DRACULA 01HD
SIMCITY 2000 - SVGA 02HD
RAC RALLY II - NETWORK 04HD
SSN-21 SEA WOLF 05HD

LEGENDS OF KYRANDIA II 08HD
CHESSMASTER 4000 WINDOWS 03HD
MASTER OF ORION 06HD
INNOCENT UNTIL CAUGHT 07HD
STAR TREK JUDGMENT RITES 11HD
THE BEVERLY HILLBILLIES 02HD
WASHINGTON SCENERY FS 5.0 06HD
CYBERACE 08HD
KRONOLOG THE NAZI PARADOX 07HD
POLICE QUEST IV 12HD
TRUMP CASTLE III 03HD
DUNGEON HACK 04HD
F-14 FLEET DEFENDER 04HD
WINTER OLIMPICS 02HD
QUEST FOR GLORY IV 09HD
HIRED GUNS 02HD
TFX TACTICAL FIGHTER EXP 08HD
FIA 18 HORNET NAVAL STRIKE 03HD
COMPANIONS OF XANTH 04HD
ISLE OF THE DEAD 04HD
JONNY QUEST 02HD
INCA II 10HD
ALONE IN THE DARK II 09HD
JURASSIC PARK 03HD
RAVENLOFT 07HD
LOST IN TIME 12HD
LITIL DIVIL 08HD
GABRIEL KNIGHT 11HD
SAM & MAX 07HD
BEAUTY AND THE BEAST 02HD
BENEATH A STEEL SKY 06HD
GREAT NAVAL BATTLES II 04HD
ULTIMA VII - PAGAN + SPEECH 11HD
OSCAR 03HD
LANDS OF LORE 08HD
COMANCHE MISSION DISK 2 03HD
SEAL TEAM 02HD

É MUITO MAIS PARA VOCÊ !

RANKING MUNDIAL DOS MELHORES GAMES

(Solicite pelo código)

ADVENTURE GAMES

- 1- Day of the Tentacle
- 2- Monkey Island 2: Le Chuck's
- 3- Indiana Jones: Fate of Atlantis
- 4- Quest for Glory III
- 5- Sherlock Holmes
- 6- Star Control II
- 7- King Quest VI: Heir Today
- 8- Space Quest IV
- 9- Alone in the Dark I
- 10- Les Manly Inc Lost in L. A.

J0854 06 HD
J0391 06 HD
J0524 06 HD
J0662 05 HD
J0721 10 HD
J0641 04 HD
J0680 09 HD
J0180 06 HD
J0774 05 HD
J0634 04 HD

ROLE PLAYING GAMES (RPG)

- 1- Ultima Underworld II
- 2- Betrayal at Krondor
- 3- Lands of Lore
- 4- Ultima VII: Black Gate
- 5- Night & Magic III
- 6- Night & Magic IV
- 7- Ultima VII
- 8- Eye of Beholder II
- 9- Night & Magic V
- 10- Eye of Beholder III

J0726 05 HD
J0866 07 HD
J0907 08 HD
J0745 06 HD
J0438 03 HD
J0764 09 HD
J0511 04 HD
J0753 03 HD
J0881 08 HD
J0821 04 HD

SIMULATION GAMES

- 1- X-Wing
- 2- Falcon 3.0
- 3- World Circuit
- 4- Aces of the Pacific
- 5- Indy Car Racing
- 6- Conanche: Maximum Overkill
- 7- Secret Weapons of the Luftwaffe
- 8- Gunship 2000
- 9- Stunt Island
- 10- F-117 A

J0747 05 HD
J0461 05 HD
J0712 03 HD
J0680 03 HD
J0933 03 HD
J0658 03 HD
J0316 08 DD
J0213 03 HD
J0659 06 HD
J0222 06 DD

STRATEGY GAMES

- 1- Master of Orion
- 2- Sim City 2000
- 3- Solitaire's Journey
- 4- Dune II
- 5- Chessmaster 3000
- 6- Syndicate
- 7- Hong Kong Mahjong Pro
- 8- The Incredible Machine
- 9- Castle II
- 10- Battle Chess 4000

J1026 04 HD
J0962 02 HD
J0741 02 DD
J0718 04 DD
J0525 04 DD
J0889 05 HD
J0149 02 HD
J0797 01 HD
J0799 05 HD
J0788 08 HD

ULTIMOS LANÇAMENTOS EM JOGOS E APLICATIVOS

JOGOS XT/AT

NOVIDADES JOGOS	cod	dk/tp	nome	descricao	tp	cod
J1033	01/HD	ALIEN BREED	(NGA/M) JOGO DE AVENTURA		J1063	03/HD
J1057	08/HD	ARENA	(NGA/M/4MB) ADV. GRAF. EM "RPG"		J1070	02/HD
J1065	04/HD	BENEATH A STEEL SKY	(NGA/M) ADV. GRAF. ANIMADO		J1044	03/HD
J1034	10/HD	BRUTAL SPORTS	(NGA/M) FUTEBOL COM BARBARS		J1042	08/HD
J1063	10/HD	COSMO'S ADV.	(NGA/M) JOGO DE AVENTURA		J1060	02/HD
J1064	04/HD	CRISIS IN THE KREMLIN	(NGA/M) JOGO DE EST. (M)		J1035	01/HD
J1088	02/HD	DINO PARK TYCOON	(NGA/M) JOGO DE EST.		J1027	02/HD
J1030	04/HD	DISCIPLES OF THE DEEP	SIM. SUBMARINO (386)		J1067	02/HD
J1038	04/HD	EPIC PINBALL PAC#1	(NGA/M) JOGO DE PINBALL		J1032	01/HD
J1041	01/HD	EPIC PINBALL PAC#2	(NGA/M) JOGO DE PINBALL		J1066	02/HD
J1039	01/HD	FACES TRIS	(NGA) JOGO DE HABILIDADE		J1073	04/HD
J1029	06/HD	FATTY BEARS	(NGA/M) ADV. GRAFICO ANIMADO		J1074	01/HD
J1048	04/HD	F-14 FLEET DEFENDER	(386) SIM. DE AVIAO (NGA/M)		J0978	03/HD
J1059	02/HD	GRAND MASTER CHESS	(NGA/386) JOGO DE XADREZ		J0982	06/HD
J1049	04/HD	GRANT NAVAL BATTLES	(386) SIM. MARTIMO		J1021	05/HD
J1051	06/HD	HEINDALL	(NGA/M) ADVENTURE GRAFICO EM "RPG"		J1023	01/HD
J1069	02/HD	HQ-TIROL AUSTRIA FOR FS-5	CENARIO PARA O FS-5		J1075	01/HD
J1060	10/HD	INCA II	(NGA/M/386/4MB) ADV. GRAFICO ANIMADO		J1076	01/HD
J1047	01/HD	JACK NICKLAUS GOLF	(NGA) JOGO DE GOLF		J1077	04/HD
J1088	01/HD	KENNYA SCENARIO FOR FS-5	CENARIO PARA O FS-5		J1017	01/HD
J1055	02/HD	LESSIE ANGEL	LUTA ENTRE MULHERES		J1019	01/HD
J1066	01/HD	MERCHANT PRINCE	JOGO DE ESTRATEGIA		J1022	04/HD
J1036	01/HD	OSIRIS	(NGA/M/386) JOGO DE INTELIGENCIA		J1008	08/HD
J1045	09/HD	PACIFIC STRIKE	(NGA/386/4MB) SIM. DE AVIAO		J0796	01/HD
J1072	06/HD	POLICE QUEST I	vr. VGA ADV. GRAFICO ANIMADO		J1014	01/HD
J1037	01/HD	PREHISTORIK II	(NGA/M) JOGO DE AVENTURA		J1013	01/HD
J1054	02/HD	RAGNAROK	(NGA/M) JOGO DE TABULEIRO		J1015	01/HD
J1043	04/HD	RAPTOR	(NGA/386/4MB) COMBATE AEREO		J1012	01/HD
J1061	03/HD	ROMANCE OF 3 KINGDOMS III	JOGO DE EST.		J1001	03/HD
J1031	05/HD	SEA WOLF	(NGA/M/386) ESTRATEGIA MARTIMA		J0969	14/HD
J1028	02/HD	SHADOWLANDS	(NGA/M) ADV. GRAFICO EM "RPG"		J1020	09/HD
J1046	01/HD	SIMCITY 2000	CEN. P/O SIMCITY 2000		J0977	01/HD
J1062	03/HD	SIMON THE SORCERER	(NGA/M) ADV. GRAF. AN.		J1018	06/HD
J1071	05/HD	SPACE QUEST I	vr. VGA ADV. GRAFICO ANIMADO		J0953	07/HD
J1052	03/HD	ST.COM.TACTICAL OPER.	MISSOES P/ STRIKE COM.		J0997	02/HD

APLICATIVOS SHAREWARE NACIONAIS

nome	autor	descricao	dk	tp	cod
AGENDA ELETRONICA	TECNOSOFT	AG. CAL. RL. DE NOTAS	01	DD	A0454
AGENDA DE TEL. vr. 1.0	CEAR UEHARA	AG. COM DISCAGEM AUT.	01	DD	A0567
AGENDA TIMING vr. 2.1	MGS	AG. DE COMP.	01	DD	A0517
AMIGO	LOGGOS INFOR.	COD. DE DEF. DO CONS.	01	DD	A0173
BIBLIA	MARCOS L.D.F.	EST. DOS EVANG.	02	DD	A0485
CASH FAST vr. 4.0 (M)	SOFTCAD	IST. CONTAS A FGREC.	01	DD	A0486
CBPROG vr. 2.0 (M)	FUJITE/ASA	SIST. DE CONT. BANCARIO	01	DD	A0511
CHEQUE WRITE (M)	EDMAN DEL C.	IMP. DE FOLHAS SOLTAS	01	DD	A0616
CETROG (M)	FUJITE/ASA	CONT. DE EST. P/ JAPECARIA	01	DD	A0512
CHEQUE WRITE (M)	EDMAN DEL C.	IMP. DE FOLHAS SOLTAS	01	DD	A0616
CLIC DEMOW vr. 2.7	SOFTCAD	DEMO DA BB. GRAF. CLIC	01	DD	A0455
CODIGO CIVIL 1.º vol	ELET. LEGIS	IND. REM. TODAS PALAVRAS	01	DD	A0560
COMPASSO FINANCEIRO.	COMPASSO INF.	PACOTE COMP. DE FINANÇAS	02	HD	A0518

2o. SENSACIONAL SORTEIO

Na compra de qualquer quantidade
você estará concorrendo a um modem
O sorteio será realizado no dia
27.08.94 pela Loteria Federal.

BOA SORTE



CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETINGA, 88 CONJ.707 - CEP:01042-000 - SÃO PAULO - SP
TEL.:(011)256-2544 / FAX:(011)259-8430 / BBS:(011)871-2859

* TOTALMENTE GARANTIDO CONTRA VIRUS

* TODOS OS DISQUETES SÃO GARANTIDOS CONTRA DEFEITOS DE GRAVAÇÃO

* DAMOS SUPORTE TELEFÔNICO

APLICATIVOS PARA WINDOWS

cd	dt/tp	nome	descricao
A0280	01/DD	1000 ICONS FOR WINDOWS	ICONS P/ WINDOW
A0533	01/DD	1700 ICONS FOR WINDOWS	ICONS P/ WINDOWS
A0781	01/DD	200 ICONS FOR WINDOWS	ICONS P/ WINDOWS
A0639	01/DD	ASCII TABLE FOR WINDOWS	MOSTRA TAB. ASCII
A0534	01/DD	ATM FONT FOR WINDOWS	FONTES P/ VENTURA COREL
A0679	01/DD	AUDIO VISUAL FOR WINDOWS	ENSAIA COR P/ CRIANÇAS
A0506	01/DD	AZ-CON EDIT FOR WINDOWS	EDITA, CRIA, MONTA
A0408	01/DD	BACKMENU MENUS FOR WINDOWS	UTILITA P/ WINDOWS
A0553	01/DD	BENCH MARK FOR WINDOWS	TESTE GRAF. P/ WINDOWS
A0409	01/DD	BIGDESK LUTRAL WINDOW	UTILITA P/ AMBIENTE WINDOWS
A0473	01/DD	BIOGRAF FOR WINDOWS	PROGRAMA DE BIORRITMO
A0634	01/DD	B-CALCULATOR FOR WINDOWS	FAZ CALCULOS ESTAT.
A0637	01/DD	CASUALIN FOR WINDOWS	IMPRIME CAPAS DE FITAS K-7
A0550	01/DD	CASH FOR KIDS FOR WINDOWS	CONTROLE DE MESADAS
A0651	01/DD	CHANGE CURSOR FOR WINDOWS	MOD. O CURSOR
A0535	01/DD	CHEMISTRY PROGRAM	TABELA PERIODICA
A0636	01/DD	CLIENT BILDER FOR WINDOWS	CONTROLE DE FATURAS
A0526	01/DD	CLIMATE FOR WINDOWS	UTILITARIO PARA TEXTOS
A0638	01/DD	CLOCK MANAGER FOR WINDOWS	REL. ALARME, LEMBRETE
A0635	01/DD	CONTROL DIABETS F/WINDOWS	CONT. PARA DIABET.
A0472	01/DD	COOKBOOK FOR WINDOWS	PROGRAMA DE CULINARIA
A0668	01/DD	DATABASE EXPRESS FOR WIND.	GER. BANCO DE DADOS
A0681	01/DD	DBCON FOR WINDOWS	BANCO DE DADOS P/ MOEDAS
A0546	01/DD	DESKET FAMILY FOR WINDOWS	DRIVERS DE IMPRESSORAS
A0536	01/DD	DISCOPY FOR WINDOWS	COPIADOR DE DISCOS
A0632	01/DD	EXPLOSY FOR WINDOWS	DOS DESCANSO TELA PARADA
A0680	01/DD	FILE TYPE FOR WINDOWS	FONTES DE LETRAS
A0547	01/DD	GEFICON FOR WINDOWS	TRANSF. TELAS GIF P/ ICG
A0670	01/DD	GOO'S WORD FOR WINDOWS	W. BIBLIA COMP (INGLES)
A0708	01/DD	GRAPHICS P/ WINDOW	TESTE GRAFICO P/ WINDOWS
A0633	01/DD	GWS FOR WINDOWS	W. 1.1h-VISUALIZA E CONV. TELAS
A0675	01/DD	LANDSCAPE EXP. FOR WINDOWS	SIM. TIPO SIMCTY
A0532	01/DD	MACROS FOR W/P FOR WINDOWS	EDITOR MUSICAL .MID
A0758	01/DD	MEZT WINDOWS LOCK	DISP. DE SEG. PARA WINDOWS
A0507	01/DD	MICROLATHE v.1.5	WINDOWS-ED GRAF. P/OBI.CIRCULAR
A0551	01/DD	MORTGAGE CALC. FOR WINDOWS	P/CALC. DE HIPOTECA
A0552	01/DD	N280 Saver FOR WINDOWS	DESCANSO A TELA PARADA
A0687	01/DD	HYPER TENSION FOR WINDOW	CONT. PARA CARD.
A0686	01/DD	HYPER TENSION FOR WINDOW	CONT. P/ HIPERTENSAO
A0684	01/DD	N.WRIGHT. FOR WINDOWS	CONTROLE SUA DIETA
A0739	01/DD	PAINT SHOP FOR WINDOWS	EDITOR GRA. P/ WINDOWS
A0508	01/DD	PAINT SHOP PRO FOR WINDOWS	EDITA, CRIA TELAS .BMP
A0172	01/DD	PARENTS FOR WINDOWS	TRACE ARVORE GENEALOGICA
A0677	01/DD	PERIODIC TABLE FOR WINDOWS	TABELA PERIODICA
A0678	01/DD	RUSSIAN TUTOR FOR WINDOWS	ENSAIA VERBOS RUSSOS
A0631	01/DD	TRAX FOR WINDOWS	2.19-EDITOR MUSICAL .MID
A0641	01/DD	TWIN TALK FOR WINDOWS	PROG. DE COMUNICACAO
A0640	01/DD	UNICOM FOR WINDOWS	1.0-PROG. DE COMUNIC.
A0525	01/DD	WCOLIDE FOR WINDOWS	MOSTRA MULHER DANÇANDO
A0617	01/DD	WNCAT FOR WINDOWS	CATALOGADOR DE DISCOS. CD.
A0528	01/DD	WINARCHIVE-DESCOMPACT	ARG. ZIP .AU
A0527	01/DD	WINFORM FOR WINDOWS	PARA FORM. DE DISCOS
A0676	01/DD	WININDIC FOR WINDOWS	DICTIONARIO JAPONES-INGLES
A0434	01/DD	WINPOST FOR WINDOWS	UTILITARIO PARA WINDOWS
A0530	01/DD	WORLD TIME FOR WINDOWS	FUSOS HORARIOS
A0147	01/DD	ZIP MANAGER FOR WINDOWS	GERENC. DE ARQUIVOS

CREDICARD / VISA / DINERS CLUB

NOME:
 ENDEREÇO:
 CIDADE:
 CEP:
 Autorizo débito no cartão. No. data
 validade
 assinatura

* FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL OU FAX

* ENVIAMOS: **REGISTRADO**
SEDEX A CORRER (SOMENTE
P/ O ESTADO DE SÃO PAULO)

* PARA COMPRAS ACIMA DE R\$ 50,00,
 ACEITAMOS 02 CHEQUES, 1 P/ O DIA E OUTRO
 PARA 15 DIAS APÓS.

CORRECAO v.2.01	01	HD A0510	MICRO&CA INF.	CORRECAO MONETARIA	01	HD A0510
COSMICO CONTABILIDADE	02	DD A0445	SISTEMA DE CONTABILIDADE	02	DD A0445	
CREDPROG v.2.0 (M)	01	DD A0573	SIST. DE CONT. DE CREDIARIO	01	DD A0573	
CyberPAY v.1.0	01	DD A0666	TOCA MUSEUM SEU CD-ROM	01	DD A0666	
CyberSET/CP v.1.0	01	DD A0654	SIST. DE CONTAS A PAGAR	01	DD A0654	
DAP v.1.1	01	DD A0301	DESPROTEGE MAIS DE 140 JOG.	01	DD A0301	
DRAWDR v.1.2	01	DD A0452	GERENCIADOR DE WINCHES	01	DD A0452	
Dell	01	DD A0653	DICT. INGLÊS-PORTUGUES	01	DD A0653	
ECONOMICO v.1.0 (M)	01	DD A0683	INDICADORES ECONOMICOS	01	DD A0683	
ESCRITA v.2.11	01	DD A0509	ESCRITA FISCAL	01	DD A0509	
ELETROCEP v.3.2a	01	DD A0583	ORC. PROJETO ELETRICO	01	DD A0583	
FCHABO ELETRONICO	01	DD A0473	MULTISISTEMAS	01	DD A0473	
FOXSHILL v.2.0	01	DD A0472	SEMEON INFOR. AG. CAD. DE PROGRAMAS ETC.	01	DD A0472	
GENESIS (MDEMO)(M)	01	DD A0644	PAULO ROBERTO SISTEMA SHELL PARA D.O.S.	01	DD A0644	
GERCON	01	DD A0574	CHIPS MICRO INF. GERA RELATORIOS PARA CLIPPER	01	DD A0574	
IMACOBAR v.1.0	01	DD A0649	CONTROLE DE CONDOMINIOS	01	DD A0649	
INFO7000 (M)	01	DD A0568	IMP. DE CODIGO DE BARRA	01	DD A0568	
INFORMES (M)	01	DD A0447	SIST. COMP PARA IMOBILIARIA	01	DD A0447	
KANORUS EXOTIK v.2.09	03	DD A0414	INTRODUCAO A INFORMACIA	03	DD A0414	
KANORUS TBV v.2.08	01	DD A0503	SISTEMA DE GESTAO FINANCEIRA	01	DD A0503	
LISTEL v.2.0 (M)	01	DD A0513	SIST.CADASTRO DE CLIENTES	01	DD A0513	
LETO DESDOBRADO	01	DD A0392	STERN SOFTWARE	01	DD A0392	
MED v.3.0	01	DD A0474	RASTRADOR DE VIRUS	01	DD A0474	
MULTI v.1.01	01	DD A0151	LISTA TELEFONICA	01	DD A0151	
NUMBERS	01	DD A0647	FAZ SORTEIO DA LOTO	01	DD A0647	
ORBS v.2.0	04	DD A0662	PROG. PARA CONS. MEDICO	04	DD A0662	
ORIGAMI	01	DD A0138	CONV. PROG. MONO P/ MULTI	01	DD A0138	
PHONEBOOK v.3.0	01	DD A0663	ECHON SOFT.	01	DD A0663	
POLITUD	01	DD A0077	PROGRAMA DE NUMEROLOGIA	01	DD A0077	
PROJUDIR	01	DD A0591	ROTINAS PARA C E ASSEMBLER	01	DD A0591	
QMC	01	DD A0660	AGENDA FAZER OBL. DE PAPEL	01	DD A0660	
PRONTO	01	DD A0104	AGENDA COMPLETA	01	DD A0104	
RCPROG v.2.0 (M)	01	DD A0514	COMBINA LOTO SENA ESPORTIVA	01	DD A0514	
RESOLVEI MKD II	02	DD A0566	SIST. JURIDICO PARA ADV.	02	DD A0566	
RL ADMINISTRA	01	DD A0410	GERA CIRC. COMBINACIONAL	01	DD A0410	
RL ADM. CUNICA	02	DD A0412	PROT. P/ BBS.VIDEOTEXTO ETC.	02	DD A0412	
RL CONTROLE DE ESTOQUE	02	DD A0456	FICHA RIO ELETROCNICO	02	DD A0456	
RL FOLHA DE PAGAMENTO	02	DD A0411	RECURSOS ON LINE	02	DD A0411	
RL VIDEO LOCADORA	02	DD A0413	DATA BASE PARA MARKETING	02	DD A0413	
SCM v.3.1	01	DD A0667	P/ ADM. DE ESCOLAS, ACAD. ETC	01	DD A0667	
SECRET v.1.0	01	DD A0658	P/ ADM. DE CAD. DE PACIENTES	01	DD A0658	
SENA 91	01	DD A0642	SISTEMA DE CONT. DE ESTOQUE	01	DD A0642	
SENA E LOTO	01	DD A0592	COMP. SIST. DE FOLHA DE PAG.	01	DD A0592	
SIGEV v.2.00	01	DD A0476	P/CONT. DE VIDEO LOCADORA	01	DD A0476	
SISTEMA ATRIUM LIGHT (M)	01	DD A0657	SIST. CORRECAO DE BALANCO	01	DD A0657	
SISTEMA BANCA (M)	01	DD A0615	SIST. CONFATAS A PAGAR/RECEBER	01	DD A0615	
SISTEMA v.2.08 (M)	01	DD A0476	CRIPTOGRAMAS DE ARQUIVOS	01	DD A0476	
SISTEMA CONTABIL. SEMEON	01	DD A0642	MONTA JOGOS POR PROB.	01	DD A0642	
SMALL O. DISK INDEX	01	DD A0471	COMBINA SENA E LOTO	01	DD A0471	
SMALL O. DISK MANAGER	01	DD A0664	GERENCIAMENTO DE LOCADORA	01	DD A0664	
SMO v.2.0r	01	DD A0665	ORC. E PLAN. DE OBRAS	01	DD A0665	
TRAV	01	DD A0615	SIST. DE JORNAL/REVISTA	01	DD A0615	
TRADUTOR	01	DD A0457	DISTR. DE JORNAL/REVISTA	01	DD A0457	
TOD LOTUS	01	DD A0445	SISTEMA DE MALA DIRETA	01	DD A0445	
ZOD REVISAO SOLAR	01	DD A0419	SIST. COMP. DE CONTABILIDADE	01	DD A0419	
	01	DD A0479	CATALOGADOR DE DISQUETES	01	DD A0479	
	01	DD A0445	SIST. DE FLUXO DE CAIXA	01	DD A0445	
	01	DD A0419	SISTEMA DE MALA DIRETA	01	DD A0419	
	01	DD A0479	RAST. DE VIRUS (PORTUGUES)	01	DD A0479	
	01	DD A0445	KANORUS INFOR. RAST. DE VIRUS (PORTUGUES)	01	DD A0445	
	01	DD A0419	GILBERTO H. TRADUZ TEXTO P/ VAR. IDIOMAS	01	DD A0419	
	01	DD A0479	INF. AUTO INST. ENSINA A USAR O LOTUS 123	01	DD A0479	
	01	DD A0419	MAPA ASTRAL	01	DD A0419	
	01	DD A0479	TRAÇA E IMP. SEU MAPA ASTRAL	01	DD A0479	

WARGAMES

- 1- Warriors II
- 2- V for Victory: Vellidye Ltd
- 3- Carriers at War
- 4- Twin Light 2000
- 5- Task Force 1942
- 6- Patriot
- 7- Pacific Island
- 8- Seal Team
- 9- Ancient Art the Sky
- 10- Fields of Glory

ACTION GAMES

- 1- Doom
- 2- Wing Commander II
- 3- Wolfenstein 3-D
- 4- Privateer Wing Commander
- 5- Lemmings
- 6- Prince of Persia II
- 7- Out of this World
- 8- Spear of Destiny
- 9- Flash Back
- 10- Mortal Combat

SPORT GAMES

- 1- Links 386 Pro
- 2- Front Page Sports Football
- 3- Hardball III
- 4- Tony La Russa Baseball
- 5- Summer Challenge
- 6- Unnecessary Roughness Football
- 7- Action Sports Soccer
- 8- Liverpool Football
- 9- Tennis Pro Tour II
- 10- Panzer Kickboxer

CATALOGO ELETRÔNICO:
 SOLICITE O SEU, MANDANDO UM
 DISQUETE HD OU 1,3 URVS

PREÇOS

GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO
 5 1/4 DD R\$1,50
 5 1/4 HD R\$2,00
 TAXA DE CORREIO R\$3,00

DESCONTOS

ACIMA DE 10 DISCOS 5%
 ACIMA DE 20 DISCOS 10%

REDE DE BANCOS CREDENCIADOS PARA

DEPÓSITO:
 Eco do Brasil - Ag. 1538-8

C/C 4210-2
 Eco. Itali - Ag. 0170

C/C 8197-0
 Eco. Bradesco - Ag. 0423-8

C/C 04402-1
 Eco. Bradesco - Ag. 0423-8

em nome de Central Informática Ltda.
 enviar xerox do boleto junto ao pedido.

Programando em modo SuperVGA

Conheça os truques e macetes do modo de vídeo mais importante do padrão VGA.

Renato Degiovani

A computação gráfica tem se desenvolvido muito a partir da popularização de máquinas mais potentes e velozes. Foi somente depois que os micros 386 se tornaram o padrão básico de aquisição, para uso pessoal, que a indústria de software encontrou mercado para viabilizar seus projetos mais interessantes. Até então, as produções gráficas se limitavam aos grandes equipamentos, ou grandes empresas.

Mas a produção em computação gráfica, para consumo via computador, ainda esbarra em questões técnicas de difícil solução. Não tanto pelo aspecto de hardware ou de engenharia de software, mas pelo tipo de mercado que se formou nesses últimos anos.

Podemos dividir a computação gráfica em três grandes

setores: para uso em vídeo, como as vinhetas que vemos freqüentemente na televisão; para impressão em papel, como o desktop publishing; e para mídia digital, como temos visto em animação por computador, multimídia, jogos, hipertexto, etc.

Para que o computador seja usado como mídia, ou seja, para que ele possa responder com eficiência a uma produção interativa, nos moldes e padrões das interfaces gráficas atuais, é necessário que haja uma qualidade mínima nas imagens usadas.

Durante alguns anos acreditou-se incontestavelmente que seriam as super resoluções, acima de 1000 pixels, por permitirem imagens mais próximas da realidade e com mais qualidade, as responsáveis pelo surgimento de um novo conceito de mídia. Foi grande a corrida para as placas superVGA, com capacidade para manipular resoluções maiores que essas.

Mas, apesar do fato de que, quanto mais pontos por imagem, mais qualidade ela possui, esqueceu-se de um detalhe dos mais importantes: quanto mais detalhes, ou pontos, mais memória será necessário e conseqüentemente mais velocidade de processamento. As máquinas teriam então que aumentar em muito seu poder de processamento para, por exemplo, produzir uma animação em tempo real das mais simples. Ainda está longe o dia em que veremos na tela de um 486, operando em uma resolução acima de 1000 pixels, uma animação em tempo real e com qualidade.

A questão técnica estava sendo, até bem pouco tempo atrás, enfocada por um ângulo errado. Não é necessariamente a maior quantidade de pontos que determina se a imagem é boa ou não, mas sim a quantidade de cores que podem ser mostradas ao mesmo tempo. O olho humano não percebe os minúsculos pontos das grandes resoluções, mas nota claramente quando "falta" cor na imagem.

Os fabricantes de placas estão então se voltando não mais para produzir resoluções maiores, acima de 2000 pontos, mas sim placas com mais cores. Isto explica o sucesso que as placas HiColor e TrueColor estão tendo no

Placas com chipset PARADISE

```
SETMOD:
    mov     ax, 005fh
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    mov     dx, 3ceh
    mov     ax, 50fh
    out     dx, ax
    mov     ah, [Banco]
    shl     ah, 1
    shl     ah, 1
    shl     ah, 1
    shl     ah, 1
    mov     al, 9
    out     dx, ax
    sti
    pop     dx
    pop     ax
    ret
```

mercado (veja box).

Mas, apesar de todo o avanço tecnológico que temos assistido, ainda falta muita coisa para termos de fato bons produtos com animação. Vejamos algumas questões:

MEMÓRIA:

Para manipular imagens, o computador precisa dispor de uma grande quantidade de memória. A memória RAM é importante, mas não essencial, pois por mais que se tenha, nunca será o bastante. Veja a tabela de resoluções / quantidade de memória por tela a seguir:

640 x 480 x 16 cores	150 Kbytes
640 x 480 x 256 cores	300 Kbytes
640 x 480 x 64 Kcores	600 Kbytes
640 x 480 x 16 Mcores	900 Kbytes
800 x 600 x 16 cores	235 Kbytes
800 x 600 x 256 cores	469 Kbytes
800 x 600 x 64 Kcores	938 Kbytes
800 x 600 x 16 Mcores	1.407 Kbytes
1024 x 768 x 16 cores	384 Kbytes
1024 x 768 x 256 cores	768 Kbytes
1024 x 768 x 64 Kcores	1.536 Kbytes
1024 x 768 x 16 Mcores	2.304 Kbytes
1280 x 1024 x 16 cores	640 Kbytes
1280 x 1024 x 256 cores	1.280 Kbytes
1280 x 1024 x 64 Kcores	2.560 Kbytes
1280 x 1024 x 16 Mcores	3.840 Kbytes

Note que do 640 x 480 para o 1280 x 1024 há um aumento de resolução de quatro vezes, ou seja, é preciso quadro pontos em 1280 x 1024 para equivaler a um ponto na resolução 640 x 480. Mas não é apenas isto. Com exceção da maior resolução, todas as demais tem uma relação de ponto de 1.33, ou seja, o ponto não é propriamente um círculo, mas uma espécie de elipse gorda. Meio retangular. Na resolução 1280 x 1024 a relação cai para 1.25, o que produz um ponto mais redondo e portanto mais próximo do real.

SUPORTE:

Olhando a tabela, podemos notar que a melhor resolução seria 1280 x 1024 x 16 Mcores, ou seja, True Color em super alta resolução. Mas, acompanhe o raciocínio: se cada tela dessas tem o tamanho de 3.75 Megabytes, um segundo de animação (24 quadros por segundo pelo padrão cinematográfico) nos custaria 90 Megabytes. Trinta segundos, que é o tempo de um comercial de televisão, sairia pela módica quantia de 2.700 Megabytes, ou 4,5 CDs completos (cada CD pode ter 600 Megabytes).

Além disso, seria necessário uma excelente performance do processador para transferir cada uma das telas a tempo de completar os 24 quadros por segundo. De onde para onde? Bem, considerando que as placas de vídeo possuem memória apenas para mostrar uma tela, teremos que fazer a transferência de algum outro lugar.

De disquetes não é possível, pois haveria uma quantidade fantástica de trocas - 75 disquetes de 1.2 em menos de 1 segundo, para obter o tal segundo de animação (nem o The Superman ou o The Flash). Do CD ROM também não é possível, pois a taxa de transferência, mesmo dos mais modernos acionadores, não é alta o suficiente. Da memória principal, a 50 dólares o Megabyte, seria necessário uma máquina cujo valor de aquisição estaria na casa dos 4.500 dólares (só de memória). Do HD? Talvez, afinal os super IDE possuem altas taxas de transferência e uma quantia razoável de Megabytes.

Placas com chipset TRIDENT

```
SETMOD:
    mov     ax, 005dh
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    mov     dx, 3ceh
    mov     al, 6
    out     dx, al
    inc     dl
    in      al, dx
    dec     dl
    or      al, 4
    mov     ah, al
    mov     al, 6
    out     dx, ax
    mov     dl, 0c4h
    mov     al, 0bh
    out     dx, al
    inc     dl
    in      al, dx
    dec     dl
    mov     ah, [Banco]
    xor     ah, 2
    mov     dx, 3c4h
    mov     al, 0eh
    out     dx, ax
    sti
    pop     dx
    pop     ax
    ret
```

VELOCIDADE:

Mesmo que fosse possível equacionar a questão da memória onde estariam armazenadas as telas, ainda assim teríamos um problema extra a resolver: a velocidade de transferência da memória principal para a memória de vídeo.

O PC, na definição de alguns analistas, é como o camelo daquela piada, ou seja, o camelo seria um cavalo projetado por uma equipe de engenheiros. Na verdade, foram tantas as concessões à compatibilidade com os primeiros micros que hoje aquilo que chamamos de PC processa uma quantidade extra de informação apenas "para ser compatível".

Esse tipo de computador não foi concebido para computação gráfica e portanto nele, tudo será mais difícil e complicado. Por exemplo: a imagem a ser mostrada na tela do monitor deverá estar numa memória especial, que se encontra na placa de vídeo. O processador não se comunica

Placas com chipset OAKTECH

```
SETMOD:
    mov     ax, 53h
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    mov     al, [Banco]
    and     al, 15
    mov     ah, al
    shl     al, 1
    shl     al, 1
    shl     al, 1
    shl     al, 1
    or      al, ah
    mov     dx, 3dfh
    out     dx, al
    sti
    pop     dx
    pop     ax
    ret
```

com ela diretamente. Quando quer escrever algo na tela, mandamos a informação para um determinado local da memória principal e o processador da placa se encarrega de pegar essa informação e colocá-la na memória de vídeo, numa correspondência de endereços.

Isto gasta tempo e velocidade de processamento, afinal, não importa o quão rápido seu processador possa colocar

a informação num local determinado. O que irá importar mesmo é a velocidade com que a placa pega essa informação e a coloca na sua memória.

A indústria de hardware tem produzido placas mais velozes a cada ano e já são comuns placas aceleradoras, vendidas justamente para minimizar este problema.

O MERCADO:

Para quem está apenas pensando em termos de uso, o raciocínio termina por aqui, afinal, já está claro que devemos adquirir o melhor equipamento possível. Muita memória de armazenamento, alta performance de processamento, etc.

Mas, para quem pretende criar programas e produtos para o mercado de informática, estas questões não são tão simples assim, afinal o planejamento de um produto não é direcionado para uma única máquina, mas sim para um universo bem diversificado de sistemas.

Daí, a solução usada ter necessidade de ser a mais abrangente possível para que os resultados compensem o investimento.

Quantas máquinas existem com cinco acionadores de CD conectados, placa True Color com 4 Mbytes, 90 Megabytes de memória principal e mais de 400 Mhz de velocidade de processamento?

É claro que isto é um exagero, como também é exagerada a idéia de que quanto mais resolução, melhor. O correto é dizer que quanto mais cores, melhor.

AS MODERNAS PLACAS SUPERVGA

Há algum tempo que o mercado de hardware não faz alarde do lançamento de maiores resoluções gráficas. Paramos, por enquanto, no formato 1280 x 1024.

Isto pode ser explicado em parte pelo aumento de memória e de velocidade de processamento que as resoluções mais altas impõem ao sistema. Por outro lado, os usuários começaram a perceber que de nada adianta muita definição e pouca cor, afinal, os programas teriam que "emular" aquelas cores que não fossem possíveis, ficando dessa forma ainda mais lentos no tratamento das imagens.

Como o advento das placas HiColor e TrueColor, percebeu-se que uma imagem (por exemplo uma foto digitalizada) na resolução 640 x 480 com mais cores que o padrão normal (16 ou 256) era superior à uma imagem com duas ou mesmo quatro vezes mais resolução, mas com menos cor.

Daí o sucesso que essas placas estão conquistando no mercado, não esquecendo também que uma placa HiColor custa o mesmo que uma placa SuperVGA tradicional.

Aproveitando o bonde, os fabricantes produziram sistemas de processamento e transferência da informação mais rápidos e passaram a vender essas placas como placas "aceleradoras" para Windows. Santo marketing... Mas afinal, quem mandou o tratamento de vídeo da Microsoft ser tão burro!

A grande diferença entre uma imagem tradicional VGA, em 256 cores, e uma imagem TrueColor é que neste segundo caso não existe a palette de cores pré-definidas. Cada pixel é definido por um conjunto de três bytes, indicando a intensidade de cada componente RGB. Dessa forma, dizemos que essas placas atingem a fantástica quantidade de 16.777.216 cores simultâneas na tela, ou 16 Mcores. O olho humano não distingue nem a metade desse conjunto.

As placas HiColor ainda trabalham com o sistema de palette, porém ela é aumentada de 256 para 65.535 cores. Já deu para perceber que uma palette desse tamanho irá exigir que o código do pixel seja um valor de 16 bits. Como o barramento de dados entre a placa e o micro também é de 16 bits, mantém-se uma boa performance de processamento.

Além disso, 64 Kcores são suficientes para resolver os mais intrincados tons em degrade. São raras as situações onde a necessidade de mais cores compromete a qualidade da imagem.

Essas placas já estão tão disseminadas que programas como windows e seus aplicativos as aceitam sem maiores problemas.

Mas, em que pese todas essas vantagens, esse aumento de qualidade nas imagens ainda impede que animações sofisticadas sejam executadas em tempo real. Para manipulação de imagens estáticas, no entanto, a melhora de qualidade é de dar água na boca de qualquer usuário.

POR QUE O MODO 256?

Para quem planeja a criação de produtos voltados para o emergente mercado de multimídia, uma das preocupações mais importantes é selecionar o modo de operação com o qual se deseja trabalhar. Nos dias atuais, qualquer produto de última geração envolve, invariavelmente, boas imagens e alguma animação.

Essas questões podem até ser transparentes, quando se pensa em termos de Windows ou outro ambiente gráfico, mas nunca se deve esquecer que, justamente por ser genérico e pretender englobar todas as situações, esses ambientes tornam-se extremamente lentos no processamento de imagens. Em muitos casos, é imprescindível que o produto, ou programa, assuma totalmente o controle dos periféricos (principalmente da parte relativa ao vídeo). São esses casos que permitem uma produção mais criativa, original, e com uma resposta funcional bem mais eficiente que os modelos adotados pela atuais interfaces gráficas. Um programa criado dessa forma não fica com aquela "cara de coisa do Windows".

Sob este aspecto, tem se destacado a resolução 640 x 480 x 256 cores como a opção que melhor responde aos requisitos mais importantes da moderna programação gráfica:

- Velocidade de processamento: por não manipular uma quantidade absurda de bits e bytes, esta resolução

permite experiências bem interessantes de animação. Apesar disso, ainda não é possível produzir uma animação de tela inteira, em tempo real. Os programas mais modernos apelam para a animação de apenas partes da tela (ou, como são chamadas: janelas de animação). Para se ter uma idéia da dimensão desse problema, basta ver que, nos meios profissionais é aceito como padrão de resolução para animação cinematográfica um retângulo de 150 x 100 pixels. Isto é pouco mais do que um "quadrado" da tela.

- Armazenamento: por trabalhar com o sistema de palette e ter uma reduzida quantidade de cores, o padrão 640 x 480 x 256 cores permite obter excelentes taxas de compressão dos arquivos. Dependendo do caso, uma tela inteira pode ocupar poucas centenas de bytes.

- Qualidade das cores: a possibilidade de edição individual de cada cor faz com que o conjunto de cores da palette possa assumir os tons e matizes mais adequados para cada tela.

- Qualidade do pixel: a relação 1.33 e a quantidade de pixels por imagem permitem uma nitidez muito boa. Basta lembrar que a televisão possui pouco mais de 500 linhas para preencher a tela toda. Portanto, a resolução 640 x 480 x 256 cores produz uma imagem quase no padrão da TV. O que fica faltando não diz respeito a quantidade de pixels, mas sim a quantidade de cores. Enquanto na televisão cada ponto possui uma definição independente de cor, no esquema de palette os pontos só podem variar dentro das definições já estabelecidas.

Somando-se os prós e contras, e lembrando que uma imagem não pode ser considerada apenas pelo que se vê na tela do monitor - há o armazenamento, compactação / descompactação, velocidade de manipulação, etc - chega-se à conclusão de que o formato 640 x 480 x 256 cores é o que tem a melhor relação custo / benefício do momento. Quando as máquinas estiverem rodando bem acima dos 100 Mhz, o sistema de geração de imagens deixar de ser independente (como é hoje) e os meios de armazenamento atingirem grandes velocidades de transferência, aí então poderemos voltar ao assunto.

PROGRAMANDO EM 640 X 480 X 256

Já que vamos nos concentrar nesta resolução, nada mais justo que esclarecer alguns pormenores relativos ao formato. Em primeiro lugar, nesta resolução uma tela ocupa o espaço de 307.968 bytes. São 307.200 bytes para os pixels e mais 768 bytes para a palette (ou definição das cores).

Cada uma das 256 cores da palette é composta por três bytes que informam a intensidade de cada componente da cor, no formato RGB (Red, Green, Blue). Assim, cada cor é definida e passa a ser representada, na tela, por um código de um byte. Quando a placa vai gerar a imagem, ela pega na tela o código do pixel (esse valor de 0 a 255) e encontra na palette a definição RGB correspondente, para enviá-la ao

Placas com chipset EVEREX

SETMOD:

```
mov    ax, 70h
mov    bl, 30h
int     10h
ret
```

SETBAN:

```
push    ax
push    dx
push    cx
mov     cl, [Banco]
mov     dx, 3c4h
mov     al, 8
out     dx, al
inc     dl
in  al, dx
dec     dl
shl     al, 1
shr     cl, 1
rcr     al, 1
mov     ah, al
mov     al, 8
out     dx, ax
mov     dl, 0cch
in  al, dx
mov     dl, 0c2h
and     al, 0dfh
shr     cl, 1
jc  SETBA0
or  al, 20h
```

SETBA0:

```
out     dx, al
sti
pop     cx
pop     dx
pop     ax
ret
```

Placas com chipset ATIVGA

```

SETMOD:
    mov     ax, 62h
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    mov     ah, [Banco]
    mov     dx, 1ceh
    mov     al, 0b2h
    out     dx, al
    inc     dl
    in al, dx
    shl     ah, 1
    and     al, 0e1h
    or      ah, al
    mov     al, 0b2h
    dec     dl
    out     dx, ax
    sti
    pop     dx
    pop     ax
    ret
    
```

monitor.

A grande vantagem desse sistema é que cada pixel é representado por apenas um byte, sem a necessidade de nenhum tipo especial de operação como as rotações e shifts, quando se trabalha com quantidades menores de cores. Mas, devido ao fato das placas de vídeo terem barramento de 16 bits, o processador só pode manipular 65536 bytes (64 Kbytes) ou pixels de cada vez. Levando em consideração que uma tela possui 300 Kbytes, o processador interno da placa precisará ser informado sobre qual grupo (ou segmento) de 64 Kbytes desejamos produzir modificações.

Parece muito complicado, mas no fundo não é. Principalmente porque isto deve ser feito em Assembler e só dará algum trabalho na primeira vez. Ah! sim, para qualquer resultado mais interessante, quando se trabalha nessas resoluções conhecidas como Super VGA, é imprescindível o uso da linguagem Assembler, afinal não só a velocidade de processamento é importante mas também a eficiência das rotinas.

OS DRIVERS DE VÍDEO

Bem, aqui encontramos nosso primeiro grande problema. Quando a IBM projetou a placa VGA, o máximo de qualidade que se pretendeu foi a resolução 640 x 480 x 16 cores. Acima dessa resolução o campo ficou aberto às especulações e sandices dos fabricantes. Cada um bolou um esquema diferente que, apesar de manter comum certas resoluções, exige uma forma diferente para a habilitação do banco, ou segmento, de 64 Kbytes e para sua instalação. Nada intransponível e que não pudesse ser desvendado pelos programadores, mas isto provoca uma freqüente incompatibilidade entre placas diferentes.

Apesar de termos hoje diversas marcas e modelos de placas, existem uns poucos fabricantes que produzem o

chip do processador de vídeo. Assim, temos apenas alguns modelos que são realmente diferentes. Chamamos o conjunto de processamento da placa de CHIPSET e a lista a seguir apresenta os mais importantes, com seus respectivos códigos de instalação do modo 640 x 480 x 256 cores.

AHEAD.....	61h
ATI Vga Wonder.....	62h
CHIPS & TECHNOLOGIES.....	79h
EVEREX.....	30h
OAK TECHNOLOGIES.....	53h
PARADISE.....	5Fh
CYRRUS LOGIC.....	5Fh
TRIDENT.....	5Dh

Placas com chipset VIDEO7

```

SETMOD:
    mov     ax, 6f05h
    mov     bl, 67h
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    push    cx
    mov     al, [Banco]
    and     ax, 15
    mov     ch, al
    mov     dx, 3c4h
    mov     ax, 0ea06h
    out     dx, ax
    mov     ah, ch
    and     ah, 1
    mov     al, 0f9h
    out     dx, ax
    mov     al, ch
    and     al, 1100b
    mov     ah, al
    shr     ah, 1
    shr     ah, 1
    or      ah, al
    mov     al, 0f6h
    out     dx, al
    inc     dx
    in al, dx
    dec     dx
    and     al, not 1111b
    or      ah, al
    mov     al, 0f6h
    out     dx, ax
    mov     ah, ch
    mov     cl, 4
    shl     ah, cl
    and     ah, 100000b
    mov     dl, 0cch
    in al, dx
    mov     dl, 0c2h
    and     al, not 100000b
    or      al, ah
    out     dx, al
    sti
    pop     cx
    pop     dx
    pop     ax
    ret
    
```


TSENG (Genoa, Orchid, Willow).....	2Eh
TSENG 4000.....	2Eh
VIDEO SEVEN.....	67h

Apesar dessa diversidade, no Brasil a grande maioria dos micros pessoais está baseada em placas com CHIPSET da Trident. Isto porque é o mais barato de todos, pesar de ser a placa de vídeo mais lenta do mercado. É isso mesmo, cada placa possui uma velocidade própria de funcionamento, pois não é o processador do micro quem manda a informação para a placa, mas sim a placa que coleta a informação numa região especial da memória principal. Dessa forma, não adianta nada trocar seu 386 SX de 25 Mhz por um 486 de 66Mhz se continuar com a mesma placa Trident. Para certos procedimentos, não haverá ganho nenhum na performance final do programa.

Com isso, o primeiro passo a ser dado na programação é identificar o fabricante e modelo da nossa placa de vídeo. Para tanto, basta uma rápida consulta ao manual da placa. Já sei, não tem! Bem, existem um monte de programinhas shareware que pretendem "descobrir" quem foi o pseudo-fabricante da placa de vídeo. Na maioria dos casos eles dizem que a placa é de fabricante desconhecido, mas as vezes conseguem acertar na mosca.

Se isso não for possível, então uma "olhada" nos primeiros bytes do segmento C000h, utilizando um editor de memória, ou o próprio Debug do DOS, certamente mostrará, em algum lugar, uma string contendo o nome do fabricante. Se isto também não for possível, recomendo trocar urgentemente a placa de vídeo, pois ela deve ser de um fabricante tão suspeito que preferiu não colocar seu nome nela.

Identificado o dito cujo, agora é só usar a interrupção 10h,

dedicada aos serviços do vídeo, para habilitar a resolução desejada. Se colocarmos essa pequena rotina e mais a rotina específica para chaveamento dos bancos de memória em um determinado local de nosso programa, podemos trabalhar com todo o resto de forma padronizada. Ao trocar de placa, ou para rodar em outro tipo de placa, bastará mudar apenas essas duas pequenas rotinas.

Vamos então estabelecer como padrão a rotina SETMOD para instalar o modo 640 x 480 x 256 cores e a rotina SETBAN para habilitar o banco de memória específico. Nas listagens desta matéria, você encontrará os procedimentos padrões para os principais modelos de CHIPSET do mercado.

Placas com chipset TSENG

```

SETMOD:
    mov     ax, 2eh
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    mov     al, [Banco]
    and     al, 7
    mov     ah, al
    shl     al, 1
    shl     al, 1
    shl     al, 1
    or      al, ah
    or      al, 01000000b
    mov     dx, 3cdh
    out     dx, al
    sti
    pop     dx
    pop     ax
    ret

```

Placas com chipset CHIPSTECH

```

SETMOD:
    mov     ax, 79h
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    mov     dx, 46e8h
    mov     ax, 1eh
    out     dx, ax
    mov     dx, 103h
    mov     ax, 0080h
    out     dx, ax
    mov     dx, 46e8h
    mov     ax, 0eh
    out     dx, ax
    mov     ah, [Banco]
    shl     ah, 1
    shl     ah, 1
    mov     al, 10h
    mov     dx, 3d6h
    out     dx, ax
    sti
    pop     dx
    pop     ax
    ret

```

A MANIPULAÇÃO DO VÍDEO

A imagem que aparece no monitor está efetivamente na memória da placa de vídeo. Por esta razão, para trabalharmos com a resolução 640 x 480 x 256 cores é necessário uma placa com no mínimo 512 Kbytes. A grande vantagem desta resolução é que sua frequência de funcionamento é idêntica a do monitor VGA, ou seja, você não precisa ter um monitor multisync para operar com ela.

Como já foi visto, o processador do micro não acessa (infelizmente) essa memória da placa. Tudo tem que ser feito por vias indiretas. A bem da verdade, o sistema de vídeo do PC é algo de fazer inveja aos burocratas de Brasília e só foi mantido desta forma para compatibilizar os programas que já existiam, com as máquinas mais modernas.

Seja como for, o fato é que é desse jeito e ponto final. Então, obedecendo a padronização IBM, para colocar uma informação na tela precisamos atuar na região especialmente dedicada a isto, nos primeiros 640 Kbytes da memória do micro. Como se trata de alta resolução, o endereço base inicia no segmento A000h e o sistema permite a manipulação em todo o segmento, de 0000h a FFFFh. Dessa forma, ao colocarmos um byte num desses endereços, o processador da placa irá transferi-lo para o endereço correspondente (de

0000h a FFFFh) dentro do banco de memória de vídeo que estiver habilitado.

Chaveando os bancos e acessando os endereços, podemos manipular todos os 307.200 pixels que compõem uma tela nessa resolução. Já a definição das cores, ou palette, poderá ser resolvida através dos registradores específicos que controlam a VGA.

MANIPULAÇÃO DAS CORES

Como já vimos, na área de vídeo não manipulamos as cores mas sim um código que estabelece qual das 256 definições de cor será usada para aquele pixel. Este sistema tem vantagens e desvantagens. A grande desvantagem é que os pixels não são independentes, ou seja, é preciso otimizar as cores necessárias para que a imagem "caiba" na tela. Por outro lado, esse sistema permite uma grande velocidade de manipulação da informação gráfica. No sistema ideal, a True Color, cada pixel é definido individualmente por três bytes, relacionados com os componentes RGB da cor.

Outra característica dos modos 256 cores da VGA é que a definição da cor, na palette e que é feita por três bytes (RGB), só usa 6 bits de cada byte para ajustar a intensidade de cada componente (os valores variam de 0 a 63). Portanto, só podemos ter 262.144 variações de tonalidade para cada cor definida. Nas placas True Color, cada cor pode variar entre 16.777.216 tons. Para informar ao sistema como cada cor deve ser definida, temos que acessar os registradores internos da VGA. A rotina SETPAL foi construída para ajustar as 256 cores da palette, a partir de um buffer pré-definido. Este procedimento ajuda a manter uma cópia das cores que estão na tela, sem a necessidade de se acessar com frequência os registradores da placa.

Seu funcionamento se baseia no sistema de leitura/escrita automática da VGA. O endereço de I/O 03C8h é usado para controlar a escrita nos registros de cores e o

Placas com chipset TSENG s.4000

```
SETMOD:
    mov     ax, 2eh
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    mov     ah, [Banco]
    mov     dx, 3bfh
    mov     al, 3
    out     dx, al
    mov     dl, 0d8h
    mov     al, 0a0h
    out     dx, al
    and     ah, 15
    mov     al, ah
    shl     al, 1
    shl     al, 1
    shl     al, 1
    or      al, ah
    mov     dl, 0cdh
    out     dx, al
    sti
    pop     dx
    pop     ax
    ret
```

endereço 3C9h é usado para passar os dados do computador para a placa. Ao colocarmos na porta 03C8h o valor correspondente a uma das 256 cores, a placa fica esperando, pela porta 03C9h, três bytes que serão usados como definição RGB. Para a leitura, é só usar a porta 03C7h para que a placa envie três bytes pela porta 03C9h.

Quando um modo de 256 cores é habilitado, a palette é carregada automaticamente com as definições default. As 16 primeiras cores são idênticas ao modo 16 cores da EGA/

APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

CURSO RÁPIDO ECONÔMICO E EFICAZ

Sistema de apostilas. Basta seguir os exercícios e treinar diretamente no seu PC

COMANDOS TRADUZIDOS PARA O NOSSO IDIOMA

Acompanha disquete 5 1/4 com exercícios

Estou enviando para Ricardo Flores, cheque cruzado e nominal á AUDIT SYSTEM SERVIÇOS LTDA., CAIXA POSTAL 25096 - RIO DE JANEIRO - CEP 20552-970 no valor total do pedido já incluídas as despesas postais. Tel/Fax: (021) 571-5903

TABELA DE PREÇOS

CURSO	APOSTILA	PROMOÇÃO ASSINAR E CURSOS E PAGUE 7
*MS-DOS 5.0 - Int. a inform.	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*WordStar 5.0/6.0	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Lotus 123	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Quattro Pro	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*dBase III Plus Interativo	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*dBase III Plus Programado	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Clipper 5.01 Básico	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*Ventura Publisher - Edit.El.	<input type="checkbox"/> US\$22.00	
*word 2.0	<input type="checkbox"/> US\$30.00	
*Windows 3.1	<input type="checkbox"/> US\$35.00	
*Visual Basic	<input type="checkbox"/> US\$35.00	

Dólar comercial do dia da remessa do pedido

Nome:.....
Endereço:.....TEL:.....
Cidade:.....Est:.....CEP:.....
Assinatura:.....

Placas com chipset AHEAD v. A

```

SETMOD:
    mov     ax, 61h
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    push    cx
    mov     ch, [Banco]
    mov     dx, 3ceh
    mov     ax, 200fh
    out     dx, ax
    mov     dl, 0cch
    in      al, dx
    mov     dl, 0c2h
    and     al, 11011111b
    shr     ch, 1
    jnc     SETBA0
    or      al, 00100000b

SETBA0:
    out     dx, al
    mov     dl, 0cfh
    mov     al, 0
    out     dx, al
    inc     dx
    in      al, dx
    dec     dx
    and     al, 11111000b
    or      al, ch
    mov     ah, al
    mov     al, 0
    out     dx, ax
    sti
    pop     cx
    pop     dx
    pop     ax
    ret

```

VGA. As cores de 16 a 31 correspondem ao mesmo grupo, porém em tons de cinza. As cores de 32 a 247 são ajustadas como 24 grupos de cor, cada qual consistindo de nove tons. Para cada tom existem três níveis de intensidade e saturação. As cores restantes (de 248 até 255) são definidas com o valor zero, o que representa a cor preta.

ACHANDO O LUGAR CORRETO

Só falta agora criar um procedimento para acessarmos qualquer endereço da memória de vídeo, ou seja, dada uma certa coordenada de tela, calcular em que banco e endereço estará o pixel correspondente. Para isso, usaremos duas variáveis, Posy apontando para a linha e Posx para a coluna.

A rotina CALPOS usa também as variáveis Endvid para guardar o endereço dentro do segmento e a variável Banco, para guardar o número do banco de memória que será habilitado.

CONCLUSÃO

As 256 cores do modo 640 x 480 podem não ser o ideal em termos de grandes telas, principalmente quando as

imagens possuem muitas variações de tons (degrados), mas é sem dúvida a que apresenta a melhor relação custo benefício. Alguns programas comerciais mais recentes tem mostrado uma preocupação excessiva com resoluções maiores que essa, causando uma demora nas operações mais corriqueiras. Imagens com mais resolução exigem sempre máquinas mais potentes e monitores mais sofisticados. Por outro lado, a tecnologia de programação para manipular imagens em 640 x 480 x 256 cores já está bastante difundida e testada. Além disso, essa resolução é obtida em qualquer micro baseado na VGA, bastando para isso que a placa tenha pelo menos 512 Kbytes.

Como as resoluções acima do padrão VGA (640 x 480 x 16 cores) não foram definidas pela IBM, alguns pequenos problemas irão surgir. Por exemplo: nas resoluções com 256 cores não existe suporte total para o mouse. Como a programação busca ser cada vez mais gráfica, este detalhe pode ser um entrave para o desenvolvimento de programas. Na verdade, teremos que construir as nossas próprias rotinas de controle do cursor, o que também não é nenhum bicho papão.

Se você é do ramo ou tem interesse nessa área, fique ligado pois na próxima edição iremos apresentar não só um novo sistema de controle do mouse, como também rotinas para criar procedimentos associados a botões, no melhor estilo Windows. E se o tempo para digitação for curto, é só solicitar à PRO KIT o disco Biblioteca VGA/256. Nele você terá todo o material publicado nesta série de matérias e também rotinas diversas para manipulação gráfica. E tudo em Assembler.

Até a próxima edição.

Placas com chipset AHEAD v. B

```

SETMOD:
    mov     ax, 61h
    int     10h
    ret

SETBAN:
    push    ax
    push    dx
    push    cx
    mov     ch, [Banco]
    mov     dx, 3ceh
    mov     ax, 200fh
    out     dx, ax
    mov     ah, ch
    mov     cl, 4
    shl     ah, cl
    or      ah, ch
    mov     al, 0dh
    out     dx, ax
    sti
    pop     cx
    pop     dx
    pop     ax
    ret

```


; Rotina para calcular o endereço do Pixel

```
Posy dw 0
Posx dw 0
Endvid dw 0
Banco db 0
```

CALPOS:

```
mov ax, 640
mov dx, 0
mov bx, [Posy]
mul bx ; Multiplica qt de linhas por 640
mov di, [Posx]
add di, ax ; Soma a qt de colunas
adc dx, 0 ; Soma o carry se houver estouro
mov [Endvid], di ; Salva o endereço
mov [Banco], di ; Salva o número do banco
call ETBAN ; Habilita o banco
ret
```

; Rotina para definir as cores da palette

Bufpal 768 DUP (0)

SETPAL:

```
mov cx, 256 ; Quantidade total de cores
mov dx, 3c8h ; Endereço I/O dos registradores
```

SETPA0:

```
mov ax, 256 ; Número do registrador da cor
sub al, cl
out dx, al ; Ajusta a VGA para o registrador
inc dx
mov al, [si] ; Obtém a definição Red
inc si
out dx, al ; Envia para a placa
mov al, [si] ; Obtém a definição Green
inc si
out dx, al ; Envia para a placa
mov al, [si] ; Obtém a definição Blue
inc si
out dx, al ; Envia para a placa
dec dx
loop SETPA0 ; Próxima cor
ret
```

O RIO GANHOU UMA NOVA E DIFERENTE LOJA

NUM MESMO LOCAL VOCÊ ENCONTRA

EDIÇÕES EDIouro: LIVROS DOS MAIS VARIADOS ASSUNTOS
ELETRÔNICA: LIVROS, ANTENAS PARA RADIOAMADORES E PX, ANTENAS PARABÓLICAS, ETC.
INFORMÁTICA: SUPRIMENTOS, EQUIPAMENTOS, COMPLETA LINHA DE LIVROS PARA INICIANTES E PROFISSIONAIS COM 20% DE DESCONTO.
MANUAIS EM PORTUGUÊS: VIDEO, CÂMERAS, AGENDAS, COMPUTADORES, FAX, TELEFONE SEM FIO E ETC. TEMOS DIVERSOS PRONTOS E, TRADUZIMOS ARTIGOS DE REVISTAS E LIVROS.

VENHA CONHECER A

Promo trônica

Av. Marechal Floriano, 167 A - CEP: 20080-005
 Rio de Janeiro - RJ
 TEL: (021) 263-9590 FAX: (021) 263-8840

PC JOGOS E APLICATIVOS

VENDAS DE EQUIPAMENTOS SUPRIMENTOS EM GERAL

NÃO PERCA TEMPO PEÇA CATÁLOGO POR CARTA OU TELEFONE

TODOS OS NOSSOS PROGRAMAS
SÃO TESTADOS E GARANTIMOS A
ENTREGA ENTRE 5 A 10 DIAS

ACEITAMOS TROCA DE
PROGRAMAS

STARMAC INFORMÁTICA

Av. Marechal Floriano, 1220
Guararapes - SP - CEP: 16700-000

TEL: (0186) 61-3381

Contabilidade

Atualizado, com fontes, Diário, Razão, Balancetes e Balanço. Multitempresa. 5 disquetes de 360 kB, R\$ 30,00. OUTROS APLICATIVOS: Gestor Comercial (estoque e cupom de caixa), 4 disquetes, R\$ 30,00; Bancário, R\$ 15,00; Mala Direta (Cadastros), R\$ 20,00. Softs para PC XT, até 486 e Pentium, com fontes em Clipper.

Também, fits de vídeo
VIDEOBOOK "Conserte Você Mesmo Seu PC", 1h, 52m, R\$ 30,00 e "Monte Você Mesmo Seu PC", 48m, R\$ 30,00.

INFODATA Informatica Ltda.
 Caixa Postal 1224, cep 01059 970
 São Paulo, SP. Tels.: (011) 259-8169 e 259-6399

**Fazemos Aluguel e Venda
de CD's, Consulte-nos !!**

Gravação em 5 ¼ DD (c/ Disquete) :	R\$ 1,20
Gravação em 5 ¼ HD (c/ Disquete) :	R\$ 1,70
Correio (cada 20 Disquetes) :	R\$ 2,30

Pedidos : por Carta ou Fone de Seg. à Sex. das 10:00 às 18:30, Sábado das 10:00 às 15:00, Relacionando o Código, o Nome e o Número de discos dos Programas desejados. Não esqueça de adicionar ao pedido a taxa de Correio.
Formas de Pagamento : 1-) CHEQUE NOMINAL: à Alex Soft Entret. e Locação Ltda. ou 2-) DEPÓSITO EM CONTA: Banco Bradesco Agência 2282 - 9, Conta 5.520 - 4 em nome de Alex Soft Entretenimento e Locação Ltda., enviando xerox do depósito junto ao pedido.
Catálogo Eletrônico : Envie um disco 5 1/4 DD ou R\$ 0,50 ./ seu nome e endereço. Compras acima de 8 discos o catálogo é grátis.

(3) = 386 (E) = EGA (SB) = SOUND BLASTER
(C) = CGA (V) = VGA (X) = PC-XT

COD.	NOME DO JOGO	QD.	d0005	TARTARUGAS NINJA II (M)	02	02	50512	BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE	04	04	40035	MIKE DITKA UTE. FOOTBALL (M)	01	01	ÚLTIMAS NOVIDADES :																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
AÇÃO E AVENTURA :																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
50113	007 - LICENCE TO KILL (M)	02	02	50501	TARTARUGAS NINJA III (M)	01	01	50749	CAR & DRIVER (M) (3)	05	05	50089	NCAA BASKETBALL (M)	01	01	51354	ACES OVER EUROPE (M) (3)	03	03	51355	ACE WARRIOR (M) (3)	03	03	51356	ALONE IN THE DARK II (M)	01	01	51357	B-WING (M) (3)	01	01	51358	BLADE STONE-ALIENS OF GOLD (M)	01	01	51359	BOY BROTHERS (M) (3)	02	02	51360	CARMEN SAN DIEGO IN SPACE (M)	04	04	51361	CHALLENGER (M) (3)	03	03	51362	DAUGHTER OF SERPENT (M) (3)	02	02	51363	DRAGON'S LAIR (M)	02	02	51364	DOOM (M) (3)	01	01	51365	DRAGON QUEST (M) (3)	02	02	51366	ELDER SCROLLS (M) (3)	01	01	51367	ELDER SCROLLS II (M) (3)	01	01	51368	ELDER SCROLLS III (M) (3)	01	01	51369	ELDER SCROLLS IV (M) (3)	01	01	51370	ELDER SCROLLS V (M) (3)	01	01	51371	ELDER SCROLLS VI (M) (3)	01	01	51372	ELDER SCROLLS VII (M) (3)	01	01	51373	ELDER SCROLLS VIII (M) (3)	01	01	51374	ELDER SCROLLS IX (M) (3)	01	01	51375	ELDER SCROLLS X (M) (3)	01	01	51376	ELDER SCROLLS XI (M) (3)	01	01	51377	ELDER SCROLLS XII (M) (3)	01	01	51378	ELDER SCROLLS XIII (M) (3)	01	01	51379	ELDER SCROLLS XIV (M) (3)	01	01	51380	ELDER SCROLLS XV (M) (3)	01	01	51381	ELDER SCROLLS XVI (M) (3)	01	01	51382	ELDER SCROLLS XVII (M) (3)	01	01	51383	ELDER SCROLLS XVIII (M) (3)	01	01	51384	ELDER SCROLLS XIX (M) (3)	01	01	51385	ELDER SCROLLS XX (M) (3)	01	01	51386	ELDER SCROLLS XXI (M) (3)	01	01	51387	ELDER SCROLLS XXII (M) (3)	01	01	51388	ELDER SCROLLS XXIII (M) (3)	01	01	51389	ELDER SCROLLS XXIV (M) (3)	01	01	51390	ELDER SCROLLS XXV (M) (3)	01	01	51391	ELDER SCROLLS XXVI (M) (3)	01	01	51392	ELDER SCROLLS XXVII (M) (3)	01	01	51393	ELDER SCROLLS XXVIII (M) (3)	01	01	51394	ELDER SCROLLS XXIX (M) (3)	01	01	51395	ELDER SCROLLS XXX (M) (3)	01	01	51396	ELDER SCROLLS XXXI (M) (3)	01	01	51397	ELDER SCROLLS XXXII (M) (3)	01	01	51398	ELDER SCROLLS XXXIII (M) (3)	01	01	51399	ELDER SCROLLS XXXIV (M) (3)	01	01	51400	ELDER SCROLLS XXXV (M) (3)	01	01	51401	ELDER SCROLLS XXXVI (M) (3)	01	01	51402	ELDER SCROLLS XXXVII (M) (3)	01	01	51403	ELDER SCROLLS XXXVIII (M) (3)	01	01	51404	ELDER SCROLLS XXXIX (M) (3)	01	01	51405	ELDER SCROLLS XL (M) (3)	01	01	51406	ELDER SCROLLS XLI (M) (3)	01	01	51407	ELDER SCROLLS XLII (M) (3)	01	01	51408	ELDER SCROLLS XLIII (M) (3)	01	01	51409	ELDER SCROLLS XLIV (M) (3)	01	01	51410	ELDER SCROLLS XLV (M) (3)	01	01	51411	ELDER SCROLLS XLVI (M) (3)	01	01	51412	ELDER SCROLLS XLVII (M) (3)	01	01	51413	ELDER SCROLLS XLVIII (M) (3)	01	01	51414	ELDER SCROLLS XLIX (M) (3)	01	01	51415	ELDER SCROLLS L (M) (3)	01	01	51416	ELDER SCROLLS LI (M) (3)	01	01	51417	ELDER SCROLLS LII (M) (3)	01	01	51418	ELDER SCROLLS LIII (M) (3)	01	01	51419	ELDER SCROLLS LIV (M) (3)	01	01	51420	ELDER SCROLLS LV (M) (3)	01	01	51421	ELDER SCROLLS LVI (M) (3)	01	01	51422	ELDER SCROLLS LVII (M) (3)	01	01	51423	ELDER SCROLLS LVIII (M) (3)	01	01	51424	ELDER SCROLLS LIX (M) (3)	01	01	51425	ELDER SCROLLS LX (M) (3)	01	01	51426	ELDER SCROLLS LXI (M) (3)	01	01	51427	ELDER SCROLLS LXII (M) (3)	01	01	51428	ELDER SCROLLS LXIII (M) (3)	01	01	51429	ELDER SCROLLS LXIV (M) (3)	01	01	51430	ELDER SCROLLS LXV (M) (3)	01	01	51431	ELDER SCROLLS LXVI (M) (3)	01	01	51432	ELDER SCROLLS LXVII (M) (3)	01	01	51433	ELDER SCROLLS LXVIII (M) (3)	01	01	51434	ELDER SCROLLS LXIX (M) (3)	01	01	51435	ELDER SCROLLS LXX (M) (3)	01	01	51436	ELDER SCROLLS LXXI (M) (3)	01	01	51437	ELDER SCROLLS LXXII (M) (3)	01	01	51438	ELDER SCROLLS LXXIII (M) (3)	01	01	51439	ELDER SCROLLS LXXIV (M) (3)	01	01	51440	ELDER SCROLLS LXXV (M) (3)	01	01	51441	ELDER SCROLLS LXXVI (M) (3)	01	01	51442	ELDER SCROLLS LXXVII (M) (3)	01	01	51443	ELDER SCROLLS LXXVIII (M) (3)	01	01	51444	ELDER SCROLLS LXXIX (M) (3)	01	01	51445	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51446	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51447	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51448	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51449	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51450	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51451	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51452	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51453	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51454	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51455	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51456	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51457	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51458	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51459	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51460	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51461	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51462	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51463	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51464	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51465	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51466	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51467	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51468	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51469	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51470	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51471	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51472	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51473	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51474	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51475	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51476	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51477	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51478	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51479	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51480	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51481	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51482	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51483	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51484	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51485	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51486	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51487	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51488	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51489	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51490	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51491	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51492	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51493	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51494	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51495	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51496	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51497	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51498	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51499	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51500	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51501	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51502	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51503	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51504	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51505	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51506	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51507	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51508	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51509	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51510	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51511	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51512	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51513	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51514	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51515	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51516	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51517	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51518	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51519	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51520	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51521	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51522	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51523	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51524	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51525	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51526	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51527	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51528	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51529	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51530	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51531	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51532	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51533	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51534	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51535	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51536	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51537	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51538	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51539	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51540	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51541	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51542	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51543	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51544	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51545	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51546	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51547	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51548	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51549	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51550	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51551	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51552	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51553	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51554	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51555	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51556	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51557	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51558	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51559	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51560	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51561	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51562	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51563	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51564	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51565	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51566	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51567	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51568	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51569	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51570	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51571	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51572	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51573	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51574	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51575	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51576	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51577	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51578	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51579	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51580	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51581	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51582	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51583	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51584	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51585	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51586	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51587	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51588	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51589	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51590	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51591	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51592	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51593	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51594	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51595	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51596	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51597	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51598	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51599	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51600	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51601	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51602	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51603	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51604	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51605	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51606	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51607	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51608	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51609	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51610	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51611	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51612	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51613	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51614	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51615	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51616	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51617	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51618	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51619	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51620	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51621	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51622	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51623	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51624	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51625	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51626	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51627	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51628	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51629	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51630	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51631	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51632	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51633	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51634	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01	01	51635	ELDER SCROLLS LXXX (M) (3)	01	01	51636	ELDER SCROLLS LXXXI (M) (3)	01	01	51637	ELDER SCROLLS LXXXII (M) (3)	01	01	51638	ELDER SCROLLS LXXXIII (M) (3)	01	01	51639	ELDER SCROLLS LXXXIV (M) (3)	01	01	51640	ELDER SCROLLS LXXXV (M) (3)	01	01	51641	ELDER SCROLLS LXXXVI (M) (3)	01	01	51642	ELDER SCROLLS LXXXVII (M) (3)	01	01	51643	ELDER SCROLLS LXXXVIII (M) (3)	01	01	51644	ELDER SCROLLS LXXXIX (M) (3)	01

(3) - 386 (E) - EGA (SB) - SOUND BLASTER
(C) - CGA (V) - VGA (X) - PC - XT

COD.	NOME DO APLICATIVO	QD.	EDITORES DE ETIQUETAS :	PROGS. MUSICAIS E SONOROS :	AGENDAS E CALENDÁRIOS :	APLICATIVOS PARA WINDOWS :
GRAFICOS :						
A0270	3D CONSTRUCTION KIT (M)	01 DD	A0256 BARCODE	01 DD	A0272 ACTIVE LIFE	01 DD
A0271	3D IMAGER	01 DD	A0293 DISK LABEL GENERATOR 4.20	01 DD	A0282 AGENDA 1.2	01 DD
A0280	ADVENTURE TOOLS KIT	02 DD	A0258 DISK MANAGER LABELS	02 DD	A0283 AGENDA ELETRÔNICA	01 DD
A0286	ANY ANGLE	01 DD	A0316 ENVELOPE LASER	01 DD	A0294 ADV. FOR WINDOWS	01 DD
A0291	AQUAMELA	01 DD	A0257 ET-MASTER	01 DD	A0286 AMPLE NOTICE	01 DD
A0292	ARCADE	01 DD	A0323 FANCY LABELS	01 DD	AUXILIARES LOTÉRICOS :	
A0301	BANNER MANIA	01 DD	A0266 ARTIST	01 DD	A0009 LOTTO FEVER	01 DD
A0305	BANNER & SING MAKER	01 DD	A0263 LABELS UNLIMITED II	01 DD	A0012 LOTTO PROPRIET	01 DD
A0306	BIG PILOT	01 DD	A0006 MAIL MONSTER	01 DD	A0016 POLLITOT	01 DD
A0312	COLLAGE	01 DD	A0005 LOGO & LOGO MAKER	01 DD	PROGRAMAS ANTI-VÍRUS :	
A0319	COMPUSHOW II	01 DD	A0091 PICTURE LABELS 2.1	01 DD	A0417 SCAN ANTI-VIRUS V.9.17 v106	01 DD
A0320	CRYSTAL	01 DD	A0017 SIBT DE ORGAN. DE DISCOS	01 DD	A0475 SCANDISK	01 DD
A0339	DAN CAD 3D	01 DD	EDITORES DE TEXTO :		A0406 ENCORE (SR)	02 DD
A0351	DIGI PAINT 2.0	01 DD	A0274 ABILITY	02 DD	A0339 FM SONG PLAYER (SR)	01 DD
A0320	FIGMENTATION	01 DD	A0297 BATED	01 DD	A0340 KODAN-DO-IT	01 DD
A0341	GRAPH IN THE BOX	01 DD	A0430 COM. WORK	01 DD	A0314 COIN-HEAT	01 DD
A0043	IMAGE 3D	01 DD	A0064 FACIL	01 DD	A0312 ROOM FOR WINDOWS	01 DD
A0402	MANEQUIN (M)	02 DD	A0120 LETTER WRITER	01 DD	A0333 LIGHTNING FOR WINDOWS	02 DD
A0410	PAINT SICK	02 DD	A0004 MICRO REGISTER	01 DD	A0318 MASTER DRAW PRO (SR)	01 DD
A0007	PC ILLUSTRATOR	01 DD	FAZ CHECK-UP DO MICRO :		A0329 MADI SEQUENCER (SR)	01 DD
A0008	PIBNT MASTER	01 DD	A0296 BENCH MARK 3.0	02 DD	A0157 MADO PLAY FOR WINDOWS	01 DD
A0003	PROFESSIONAL CAM-CAD	01 DD	A0293 CHECKIT	02 DD	A0340 MONTEFRAT	01 DD
A0258	SHOW PARTNER	01 DD	A0153 DELI	01 DD	A0350 MORE JOG	01 DD
A0080	SKY GLOBE	01 DD	A0044 PC-TESTES	01 DD	A0384 MORE WAVES II	06 DD
A0419	SLIDE GENIATOR	01 DD	A0081 SMART SYSTEM PERFORMANCE	01 DD	A0351 MORTGAGE CALC	01 DD
A0417	TELAS GFI	09 DD	ASTROLOGIA, ICHIN, TARÔT, ... :		A0371 MSC STRETO (SR)	02 DD
A0178	TELAS PCL	04 DD	A0303 ASTROLOGIA, ICHIN, TARÔT, ...	09 DD	A0261 MUSICS FOR WINDOWS (SR)	01 DD
A0103	THE DRAW 430	01 DD	A0316 ASTROLOGICAL FORTUNE	09 DD	A0264 N95 FILE FINDER	01 DD
A0253	TURBO DESIGNER	01 DD	A0022 ASTROLOGY 94	01 DD	A0260 NO MORE DOS	01 DD
A0100	VCA PHOTOS (M)	02 DD	A0287 ASTROMATICA	01 DD	A0377 PASSPORT MUSIC (SR)	02 DD
			A0011 MACIAS	01 DD	A0303 POWER TOOLS	01 DD
EDUCATIVOS :						
A0272	ABC FUN KEY	01 DD	DESPOETADORES DE JOGOS :		A0317 RF FLOW	01 DD
A0273	ABC TALK	01 DD	A0044 DAP 1.1 v147	01 DD	A0078 SOUND FOR WINDOWS	01 DD
A0042	ATLAS PC	01 DD	A0407 NEVER LOOK 99	01 DD	A0400 SOUND PRO FOR WINDOWS (SR)	01 DD
A0295	CHIT-DO	04 DD	A0263 DATA PLUS	01 DD	A0331 SOUND TOOL 2.6 (SR)	01 DD
A0081	CHEMICAL MODULAR MODELING	01 DD	A0423 RAW COPY	01 DD	A0232 SOUNDING BOARD	01 DD
A0102	ITALIAN TEACHER	01 DD	AUXILIARES DE COMUNICAÇÃO :		A0328 SYNTH MASTER	01 DD
A0099	JAPANESE	01 DD	A0366 DR PROG. (Auxiliar)	01 DD	A0316 TIME FARM	01 DD
A0050	ORBITER	04 DD	A0363 DATA BAS	01 DD	A0319 THE DRUGS 4.0 (SR)	02 DD
A0284	PC-MEMCHM (M)	01 DD	A0361 DISK CATALOGING PROGRAM	01 DD	A0339 TRAX 2.19 (SR)	02 DD
A0290	PC-GLOBE 4.0	01 DD	A0031 EXPRESS CHECK	01 DD	A0340 WAVY AFTER WAVE (SR)	01 DD
A0094	PC-HELP	02 DD	A0394 BIT COM DE LEXUS 3.7	01 DD	A0076 WAVE EDIT	01 DD
A0027	PROFESSOR PC	01 DD	A0230 QUICKMAN	01 DD	A0351 WIN BASE	01 DD
A0284	TYPING TUTOR 3	01 DD	A0191 TELEMARK 3.10	01 DD	A0321 WIN FAX MASTER	01 DD
			A0320 TYPING TUTOR 3.1	01 DD	A0335 WIN LITE	01 DD
			A0073 VIDEO TUTOR VTK	01 DD	A0208 WIN WAVE	01 DD
					A0247 WINDOWS SECRETS	01 DD
					A0246 WINDOWS UTILITIES	01 DD

**Promoções
do Mês :**

1-> Na compra de cada 10 Disquetes você ganha mais 1 Disquete Gravado ;
2-> Compras Acima de 30 Disquetes HD ou valor equivalente, você para com 2 Cheques (1 no Ato + 1 para 15 Dias)
3-> Se nesta edição da revista houver outra loja em SP que venda + barato. Nós cobrimos a Oferta !!!

PROGRAMA

Copia de Segurança para arquivos .DBF e .DBT

Micro: IBM XT/AT
Memória: 640 Kbytes
Vídeo: CGA/VGA
Linguagem: Clipper
Requisitos: Nenhum

Valmir Menegaz de Souza

O BK se compõe dos recursos de copia e restauração de arquivos de dados para sistemas escritos em Clipper ou Dbase. Originalmente ele foi compilado com o Clipper Summer 87, compatível portanto com versões superiores (5.0,etc).

Se for compilado com versões superiores ao Summer 87, deve-se acrescentar uma função que substitua a função STRZERO() do clipper Summer, visto que na versão 5.x por exemplo, essa função não foi incluída na sua biblioteca. Um exemplo pratico dessa função poderia ser escrita desse modo:

```
FUNCTION STRZERO(vnum,vnd)
  LOCAL vnum1
  vnum1 := ALLTRIM((STR(vnum,vnd))
  DO WHILE .T.
    IF LEN(vnum1)=vnd
      EXIT
    ENDIF
    vnum1 = '0'+vnum1
  ENDDO
  RETURN(vnum1)
```

Observação: caso você tenha que usá-la, inclua no arquivo 'BK4.PRG'

DESCRIÇÃO DOS ARQUIVOS FONTES

BK.PRG - Arquivo do menu principal.

BK1.PRG - Arquivo que gera as copias dos arquivos nos disquetes.

BK2.PRG - Arquivo que restaura os arquivos do disquete para o disco.

BK3.PRG - Arquivo para seleção do drive de trabalho (A ou B).

BK4.PRG - Arquivo auxiliar que contem funções usadas pelo programa.

OPERAÇÃO DO PROGRAMA

O programa em si é simples e fácil de operar. As três opções do menu podem ser definidas assim:

BACKUP - Este módulo realiza copias dos arquivos do disco rígido para os disquetes. Antes de iniciar a copia, são eliminados todos os arquivos do disquete para que os novos arquivos possam ser gravados. O programa não leva em conta os subdiretórios que porventura estejam presentes no disquete, isto é, serão eliminados apenas os arquivos do diretório raiz.

RESTAURA - Restaura os arquivos previamente gravados no módulo 'BACKUP'.

DRIVE - permite selecionar entre os drives A e B para a operação com disquetes. Ao entrar no programa, o drive A é o default.

O BK como um módulo de um sistema completo de banco de dados:

Para utilizar os arquivos fontes com um utilitário de um sistema maior eis as modificações a fazer:

1. Pelo fato do programa já estar com algum tipo de arquivo aberto, é necessário incluir o comando 'CLOSE ALL' no início dos arquivos fontes 'BK1.PRG' e 'BK2.PRG', para fechar esses arquivos, pois poderia surgir problemas na hora de gerar o backup.

2. Ao sair do módulo 'BK' você terá que abrir novamente os arquivos que você fechou. Importante: se você utilizou o módulo 'Restaura', certamente os arquivos de índice do sistema não estarão atualizados, visto que foi gravado um copia dos arquivos que poderá ser idêntica ou não aos arquivos que estavam gravados anteriormente. Portanto é preferível que toda vez que se fizer uma restauração, se reindexe os arquivos de dados do sistema.

BK.PRG

```
*****
* Programa BK - Backup p/ Arquivos .DBF e
*.DBT
* Desenvolvimento: Valmir menegaz de Souza
*
* Florianopolis - SC
*
*
*
* Arquivo: BK.PRG - Menu principal
*
*
*
* 10/04/94
*****
```

```
CLEAR
SET COLOR TO
SET CURSOR ON
SET DATE BRITISH
SET SCOREBOARD OFF
SET BELL OFF
SET PROCEDURE TO BK4
```

* define tipo de variaveis *

```
PRIVATE
arquivos1,arquivos2,bk_mem1,drive,drive1,dat_bk,cabdados,inicio
PRIVATE
flag1,time_bk,cancela,repete,erro,fim,arq_dbt,fim_dbt,last_disk
PRIVATE
flag,gravado,disco,tam,grv_arq,disquete,tot_arq,num_arq,copia
PRIVATE
ind_arq,arq_des,arq_fon,disk_free,f_size,destino,fonte,fim_dbt
PRIVATE
num_arq1,arq_frag,bloc,buffer,r_bytes,w_bytes,f,cop_arq,cont,stop
PRIVATE
flag,sn,passo,dest_cab,texto,arq_cab,tam_cab,w_cab,n_arq,h,maec
PRIVATE
col_bar,cor1,xcor1,xcor2,num_fra,disk_ctl,dat_ctl,hor_ctl,fra,arq_snt
PRIVATE
wdrive,grv_prim,vetor1,vetor2,fra_ctl1,fra_ctl,tam_ctl,last_ctl
PRIVATE arq_ctl,mp1,mp2
```

* define cores da tela *

```
xcor1 = 'W/B'
xcor2 = 'R/G'
```

* define drive A como drive inicial *

```
bk_mem1 = 0
```

```
cor1 = SETCOLOR(xcor1)
```

```
@ 5,9 CLEAR TO 21,79
```

```
@ 5,9 TO 21,79
```

```
@ 19,10 TO 19,78
```

```
@ 7,10 TO 7,78
```

```
@ 21,24 SAY 'BK - Backup p/ arquivos .DBF e
.DBT'
```

```
@ 6,60 SAY 'Drive: A'
```

```
mp1 = 1
```

```
DO WHILE .T.
```

```
@ 6,11 PROMPT 'Backup'
@ 6,COL()+5 PROMPT 'Restaura'
@ 6,COL()+5 PROMPT 'Drive'
MENU TO mp1
```

```
DO CASE
```

```
CASE mp1 = 0
```

```
EXIT
```

```
CASE mp1 = 1
```

```
DO BK1
```

```
CASE mp1 = 2
```

```
DO BK2
```

```
CASE mp1 = 3
```

```
DO BK3
```

```
ENDCASE
```

```
SETCOLOR(xcor1)
```

```
@ 8,10 CLEAR TO 18,78
```

```
ENDDO
```

```
SETCOLOR(cor1)
```

```
CLEAR
```

BK1.PRG

```
*****
* Programa BK - Backup p/ Arquivos .DBF e
*.DBT
* Desenvolvimento: Valmir menegaz de Souza
*
* Florianopolis - SC
*
*
*
* Arquivo: BK1.PRG - Modulo que grava os
arquivos no disquete
*
*
* 10/04/94
*****
```

```
SET CURSOR OFF
SET INTENSITY OFF
SET CENTURY OFF
```

```
arquivos1 = ADIR('*.DBF')
arquivos2 = ADIR('*.DBT')
```

```
DECLARE arr_dir[arquivos1]
DECLARE arr_drl[arquivos2]
DECLARE arr_tam[arquivos1]
DECLARE arr_tml[arquivos2]
```

```
ADIR('*.DBF',arr_dir,arr_tam)
ADIR('*.DBT',arr_drl,arr_tml)
```

```
IF bk_mem1 = 0
drive = 'A:'
drive1 = 'A'
ELSE
drive = 'B:'
drive1 = 'B'
ENDIF
```

```
dat_bk = DTOC(date())
cabdados =
SUBSTR(dat_bk,1,2)+SUBSTR(dat_bk,4,2)+SUBSTR
(dat_bk,7,2)
inicio = .T.
flag1 = .F.
time_bk = time()
cabdados
=cabdados+SUBSTR(time_bk,1,2)+SUBSTR(time_bk,4,2)+
SUBSTR(time_bk,7,2)
```

```
DO BK_DADOS
```

```
SET INTENSITY ON
SET CURSOR ON
CLOSE ALL
```

```
PROCEDURE BK_DADOS
```

```
*
* Rotina principal do Backup (do disco
rigido p/ disquete)
*
```

```
STORE .F. TO
cancela,repete,erro,fim,arq_dbt,fim_dbt,last_disk,flag
STORE 0 TO gravado,disco,tam,grv_arq
```

```

disquete = .F.

num_arq = ADIR('*.DBF')
num_arq1= ADIR('*.DBT')
tot_arq = num_arq + num_arq1
STORE 1 TO copia,ind_arq

IF num_arq=0
  MENS('Nao ha arquivos .DBF p/ fazer
backup!')
  RETURN
ENDIF

DO GET_DISK
IF erro .OR. cancela
  MENS('Backup cancelado! Tecle algo..')
  RETURN
ENDIF

@ 12,10 SAY 'Copiando arquivo --> '

DO WHILE .T.

  DO OPEN_FON
  IF cancela
    EXIT
  ENDIF

  DO WHILE .T.
    @ 12,34 SAY SPACE(15)
    IF .NOT. arq_dbt
      @ 12,34 SAY arr_dir[copia]
    ELSE
      @ 12,34 SAY arr_dir1[copia]
    ENDIF
    arq_des = drive+arq_fon

    DO OPEN_DES
    IF cancela
      EXIT
    ENDIF

    IF tam > disk_free
      flag = .T.
      f_size = disk_free
      DO GRAVA
      IF cancela
        EXIT
      ENDIF
      tam = tam - grv_arq
      FCLOSE(destino)
      DO GET_DISK
      IF erro .OR. cancela
        EXIT
      ENDIF
      @ 12,10 SAY 'Copiando arquivo --> '
    ELSE
      f_size = tam
      disk_free = disk_free - tam
      DO GRAVA
      IF cancela
        EXIT
      ENDIF
      FCLOSE(destino)
      FCLOSE(fonte)
      copia = copia + 1
      IF copia > num_arq
        IF arq_dbt
          fim_dbt = .T.
          EXIT
        ENDIF
        IF num_arq1=0
          fim = .T.
          EXIT
        ENDIF
        EXIT
      ENDIF
      DO OPEN_FON
      IF cancela
        EXIT
      ENDIF

```

```

      ENDIF
      LOOP
    ENDIF
  ENDDO
  IF erro .OR. fim .OR. cancela
    EXIT
  ENDIF
  IF fim_dbt
    EXIT
  ENDIF
  arq_dbt = .F.
  num_arq = ADIR('*.DBT')
  IF num_arq = 0
    EXIT
  ENDIF
  arq_dbt = .T.
  copia = 1
ENDDO

IF cancela .OR. erro
  MENS('Backup cancelado! Tecle algo..')
  RETURN
ENDIF
last_disk = .T.
DO GRV_CAB
MENS('Backup Concluido. Tecle algo..')
RETURN

PROCEDURE OPEN_FON
*-----*
* Abre arquivos do disco rigido a serem
gravados nos disquetes *
*-----*
IF .NOT. arq_dbt
  arq_fon = arr_dir[copia]
ELSE
  arq_fon = arr_dir1[copia]
ENDIF
arq_frag = arq_fon
fonte = FOPEN(arq_fon,2)
IF fonte = -1
  DO ALERTA
  RETURN
ENDIF
tam = FSEEK(fonte,0,2)
FSEEK(fonte,0,0)
RETURN

PROCEDURE OPEN_DES
*-----*
* Abre arquivos no disquete p/ gravacao
*-----*
DO WHILE .T.
  destino = FCREATE(arq_des,0)
  IF destino = -1
    DO ALERTA
    IF repete
      repete = .F.
      LOOP
    ENDIF
    EXIT
  ENDDO
RETURN

PROCEDURE GRAVA
*-----*
* Rotina que grava um arquivo do disco
rigido p/ o disquete *
*-----*
STORE .F. TO cancela,repete
grv_arq = 0

DO WHILE .T.
  bloc = 4096
  buffer = SPACE(bloc)

  IF f_size<4096
    bloc = f_size

```

```

        buffer = SPACE(bloc)
    ENDIF

    DO WHILE .T.
        r_bytes =
    FREAD(fonte,@buffer,bloc)
        IF r_bytes != bloc
            DO ALERTA
            IF repete
                repete = .F.
            LOOP
            ENDIF
        ENDIF
    ENDDO
    IF cancela
        RETURN
    ENDIF

    DO WHILE .T.
        w_bytes =
    FWRITE(destino,buffer,bloc)
        IF w_bytes != bloc
            DO ALERTA
            IF repete
                repete = .F.
            LOOP
            ENDIF
        ENDIF
    ENDDO
    IF cancela
        RETURN
    ENDIF
    EXIT
ENDDO

f_size = f_size - 4096
gravado = gravado + w_bytes
grv_arq = grv_arq + w_bytes
@ 15,10 say 'Gravado ate
agora.....'
@ 15,COL() SAY gravado PICT '@E
9,999,999'
DO BARRA
IF f_size<1
    EXIT
ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE GET_DISK
*_____*
```

```

* Rotina que pede os disquetes p/ gravacao
*
*_____*
r = SPACE(1)
STORE 0 TO cop_arq,gravado,disk_free,cont

IF .NOT. inicio
    DO GRV_CAB
ENDIF
inicio = .F.
stop = .F.

IF flag
    flag1 = .T.
    flag = .F.
ENDIF

disco = disco + 1
@ 08,10 CLEAR TO 15,78
TONE(1000,1)

SET CURSOR ON
@ 8,10 SAY 'Insira o disquete
'+STRZERO(disco,2)+' no Drive '+drive1
@ 9,10 SAY 'Atencao! Todos os arquivos da
unidade '+drive1+' serao'
@ 10,10 SAY 'apagados... [ESC] cancela.'
INKEY(0)
SET CURSOR OFF
IF LASTKEY()=27
    cancela = .T.
    RETURN
ENDIF

DO APAGA
IF cancela
    RETURN
ENDIF

DO WHILE .T.
    disk_free = DISKSPACE(bk_mem1+1)
    IF disk_free < 1
        sn = CONFIRMA('Erro de leitura no drive
'+drive1+'.Repetir (S/N)')
        IF sn = 'S'
            LOOP
        ENDIF
        cancela = .T.
    ENDIF
    EXIT
ENDDO
```

PROGRAMADORES CLIPPER

Temos os melhores utilitários para auxílio na programação com Clipper, dBase ou Foxbase. São editores de programas fontes, utilitários para listagem de fontes, e as mais incríveis bibliotecas com novos e fantásticos comandos e funções para Clipper 5.01 e 5.2, inclusive com funções que utilizam modo gráfico, simulando perfeitamente o ambiente WINDOWS.

Para receber um disquete com arquivos NG (Help On Line) ou documentação de várias bibliotecas e assim avaliar suas finalidades, envie 2 URV

CHEQUE NOMINAL A
NADIA SOUZA

para
NTA

Caixa Postal 6015
FORTALEZA - CEP 60451-970

24
HORAS
NO
AR

CLASSIC
SOFT
BBS

(011)
8
7
6
-
3
3
4
5

- * 24 HORAS NO AR
- * 2 GIGABYTES DE PROGRAMAS
- * JOGOS E APLICATIVOS
- * WINDOWS E DOS
- * 1200 14400 bps
- * TAXA P/ INSCRIÇÃO MENSAL 7 URV

Qualquer usuário poderá conectar na Classic Soft BBS, para conhecer nosso sistema e ter a lista dos softwares da BBS e catálogo eletrônico.

INFORMAÇÕES:
TEL/FAX:(011)875-4644

PROMOÇÃO

GANHE 30% DE
DESCONTO PARA
COMPRA SUPERIORES
R\$ 50,00

1.500 Título de Software,
Jogos e Aplicativos para
PC com lançamento
simultâneo com USA e
EUROPA

Peça já seu catalogo
grátis, por telefone ou
FAX: (081) 361-2434
Recife

Se você possui MODEM;
se ligue na

Central
SOFT
BBS

- * Acesso a InterNet
- * 04 CD-ROM c/ milhares de softwares
- * Cadastramento ON LINE
- * 14.400 BPS
- * Horário 24 horas
- * Novo telefone:
(011) 871-2859


```

IF cancela
    erro = .T.
    RETURN
ENDIF

IF .NOT. arq_dbt
    FOR f = ind_arq TO num_arq
        cop_arq = cop_arq + arr_tam[f]
        cont = cont + 1
        IF disk_free < (cop_arq+(900*cont))
            stop = .T.
            EXIT
        ENDIF
    NEXT

    IF num_arq1>0 .AND. .NOT. stop
        FOR f = 1 TO num_arq1
            cop_arq = cop_arq + arr_tm1[f]
            cont = cont + 1
            IF disk_free < (cop_arq+(900*cont))
                EXIT
            ENDIF
        NEXT
    ENDIF

ELSE
    FOR f = ind_arq TO num_arq1
        cop_arq = cop_arq + arr_tm1[f]
        cont = cont + 1
        IF disk_free < (cop_arq+(900*cont))
            EXIT
        ENDIF
    NEXT
ENDIF

disk_free = DISKSPACE(bk_mem1+1) -
(cont*900) - 512

@ 8,10 CLEAR TO 18,78
@ 8,10 SAY 'Disco: '+STRZERO(disco,2)
@ 8,30 SAY 'Gravando.....'
@ 10,10 SAY REPLIC(CHR(176),51)
passo = disk_free/50

@ 13,10 SAY 'Espaco total do
disco.....: '
@ 13,col() SAY DISKSPACE(bk_mem1+1) PICT
'@E 9,999,999'
@ 14,10 SAY 'Espaco disponivel p/
Backup: '
@ 14,col() SAY disk_free pict '@E
9,999,999'

RETURN

PROCEDURE GRV_CAB
    *-----*
    * Rotina que grava o arquivo de controle
    em cada disquete *
    *-----*
    arq_cab =
drive+'CONTROL.'+STRZERO(disco,3)

    DO WHILE .T.
        dest_cab = FCREATE(arq_cab,0)
        IF dest_cab = -1
            DO ALERTA
            IF repete
                repete = .F.
                LOOP
            ENDIF
        ENDIF
        EXIT
    ENDDO
    IF cancela
        RETURN
    ENDIF

    texto = STRZERO(disco,2)+cabdados

```

```

IF flag
    texto = texto + '1'
ELSE
    texto = texto + '0'
ENDIF

IF flag1
    texto = texto + '1'
    flag1 = .F.
ELSE
    texto = texto + '0'
ENDIF

IF last_disk
    texto = texto + '1'
ELSE
    texto = texto + '0'
ENDIF

texto = texto + arq_fon
tam_cab = LEN(texto)

DO WHILE .T.
    w_cab = FWRITE(dest_cab,texto,tam_cab)

    IF w_cab<>tam_cab
        DO ALERTA
        IF repete
            repete = .F.
            LOOP
        ENDIF
    ENDIF
    EXIT
ENDDO
IF cancela
    RETURN
ENDIF
FCLOSE(dest_cab)
RETURN

PROCEDURE APACA
    *-----*
    * Rotina que apaga os dados disquete p/
    posterior gravacao *
    *-----*
    cancela = .F.
    DO WHILE .T.
        PRIVATE arq[ADIR(drive+'*.*')]
        DECLARE arq[ADIR(drive+'*.*')]
        ADIR(drive+'*.*',arq)
        n_arq = ADIR(drive+'*.*')

        IF n_arq=0
            arqteste = FCREATE(drive+'teste.000',0)
            IF arqteste = -1
                sn = CONFIRMA('Atencao! Problemas c/ o
Drive ou disquete. Repetir (S/N)')
                IF sn = 'S'
                    LOOP
                ENDIF
            ELSE
                cancela = .T.
            ENDIF
            FCLOSE(arqteste)
            DELE FILE &(drive+'teste.000')
        ENDIF
        EXIT
    ENDDO
    IF cancela
        RETURN
    ENDIF

    @ 11,10 SAY 'Aguarde. Apagando arquivos da
unidade '+drive1+'.....'
    FOR h = 1 TO n_arq
        masc = drive+arq[h]
        DELE FILE &masc
    NEXT
    @ 11,10 SAY '

```

GLOBALSOFT INFORMÁTICA Tel: (011) 214-0289

R. Barão de Itapetininga, 297 - sala 44 - São Paulo - SP CEP 01042-001 (a 5 mts. do metrô República)



Preços (Discos incluídos): HD 1.8 URV - DD 1.4 URV

Garantia : 60 dias contra vírus e defeitos. Taxa de correio a cada 15 discos: 2.0 URV

PROMOCÃO DOMÊS: Concorra a **1 Placa de Som** mais **4 Superprêmios**

A cada 10 cópias com disco, ganhe uma à sua escolha; a cada 50 cópias, ganhe 09

JOGOS PARA PC-XT / AT

CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.	CÓD.	NOME DO JOGO	QD.
Últimas Novidades			JOGOS EM HD			AÇÃO E AVENTURA			CARROS, MOTOS			ESTRATÉGIA		
H0350	ACER OVER EUROPE	03 HD	H0001	1000 NOZZLAS	02 HD	J0001	007 JAMES BOND	06 DD	J0481	STAR TREK	01 DD	J0551	TV SPORTS MARKET (V)	04 DD
H0347	AIR DUEL	01 HD	H0010	ALONE IN THE DARK	05 HD	J0012	AARSH-1	02 DD	J0482	STAR TREK V	05 DD	J0569	MONO RUP	01 DD
H0344	ALONE IN THE DARK II	03 HD	H0012	AMAZON	08 HD	J0026	ALP O E. TIEDORO	01 DD	J0567	THE THORAL	02 DD	J0574	MEPHER GAMES	01 DD
H0349	ATAC	02 HD	H0013	ANCIENT ART OF WAR IN EMBE	04 HD	J0031	ALTERED BEAST	02 DD	J0530	THE SECRET OF MONKEY ISLAND I	08 DD	J0577	WORLD CHAMPION SOCCER	02 DD
H0347	BATTLE CRUISER 3000	10 HD	H0015	B-17 PLUNG PORTHUS	05 HD	J0036	ARACHNOPHOBIA	04 DD	J0584	WRATH OF THE DEMON	06 DD	J0581	WORLD GAMES	01 DD
H0352	BLAZE FIGHTS	02 HD	H0019	BATMAN RETURNS	07 HD	J0044	ASPHIX	02 DD				J0582	WORLD TOUR GOLF	01 DD
H0358	BODY BLAME	01 HD	H0244	BEAT IN THE HOUSE	01 HD	J0048	AXE OF RANGS	02 DD						
H0378	CHES HARTON 4000 (HND)	03 HD	H0220	CAR & DRIVER	04 HD	J0050	BACK TO THE FUTURE II	02 DD	J0006	4X4 OFF ROAD RACING	01 DD	J0025	ATROCIOUS RANGER	01 DD
H0348	COMANCHE KIBIKONS 2	03 HD	H0222	CAR & DRIVER	02 HD	J0051	BACK TO THE FUTURE III	02 DD	J0075	KILL ELLIOT HANCA GP	04 DD	J0114	CONTRIVION	01 DD
H0375	DISCOVERIES OF THE DEEP	04 HD	H0225	CHARLES II	05 HD	J0052	BAD RUBER	02 DD	J0120	CIBED KENT	01 DD	J0154	DINO HANS	07 DD
H0348	DISCOVERIES OF THE DEEP	04 HD	H0027	CHALLENGE OF THE FIVE REALMS	10 HD	J0041	BATMAN THE MOVIE	02 DD	J0127	CHAZY CARS II	01 DD	J0388	POPULOUS	02 DD
H0379	FIELDS OF GLORY	01 HD	H0028	CHES HARTON 5 BILLION AND 1	12 HD	J0088	BRUCE LEE LIVES	03 DD	J0202	CRASH TRUCK	02 DD	J0443	EDWOT	
H0379	FIELDS OF GLORY	01 HD	H0030	CIVILIZATION	05 HD	J0092	BUDOKAN	02 DD	J0202	CRASH TRUCK	02 DD			
H0357	PBS COMANCHE KIBIKONS	01 HD	H0031	CORBA KIBIKONS	05 HD	J0102	CARONE	03 DD	J0212	FORD ESCALATOR I	01 DD			
H0356	PBS COMANCHE KIBIKONS	01 HD	H0032	COMANCHE	03 HD	J0133	CORAN THE COMMERIAN	07 DD	J0212	FORD ESCALATOR I	01 DD			
H0351	PBS COM. SAN FRANCISCO	04 HD	H0198	COMMANDER KEEN V	01 HD	J0138	CRIDE HAVE	08 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0342	GABRIEL NIGHT	11 HD	H0034	COMMANDER KEEN VI	01 HD	J0144	DAVID WOLF	06 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0345	JURASSIC PARK	04 HD	H0038	CHOPERS	01 HD	J0144	DAVID WOLF	06 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0344	LEISURE SUIT LARRY VI	04 HD	H0040	CURSE OF ENCHANTRESS	07 HD	J0144	DAVID WOLF	06 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0373	LOST IN TIME	12 HD	H0041	DARK BEED	05 HD	J0152	DICK TRACE	04 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0380	LOST VIKINGS	01 HD	H0042	DAKLANDS	11 HD	J0158	DOUBLES BRADON II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0383	MASTERS OF ORION	05 HD	H0275	DAY OF THE TINYCLAY	07 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0344	MORTAL KOMBAT	03 HD	H0230	DAUGHTER OF THE SERPENTS	06 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0381	POLICE QUEST IV	12 HD	H0043	DRAGON'S LAIR IV	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0359	NALLY	06 HD	H0047	DUNE II	04 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0345	SAN & MAX	04 HD	H0049	ECO QUEST II	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0340	SARNO FIGHTER	03 HD	H0209	ELITE	04 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0349	SEAR KONG	01 HD	H0213	EPH OF THE REBELDER III	04 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0355	SEN CITY 2000	02 HD	H0016	P-15 STEVEN SCALE III	04 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0371	SEN PAIN	01 HD	H0059	PIEVEAL AN AMERICAN TAIL	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0361	SEN REALIZ	02 HD	H0262	PLAINBACK	03 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0353	SPEED RACER	03 HD	H0231	FREDDY PHRANAS	06 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0354	STAR TREK JUMBOIT RITES	14 HD	H0247	FREEY RAGE FOOTBALL	03 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0372	STAR WARS CHES	14 HD	H0018	GOBLIN	02 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0377	STREET FIGHTER II (OFFICIAL)	03 HD	H0048	GREAT NAVAL BATTLES	03 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0370	SUB WARS 2025	05 HD	H0071	GUN SHIP 2000 ISLAND & ICE	02 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0362	T P X	08 HD	H0215	HEDMALL	06 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0343	THE HAND OF FATE	08 HD	H0273	MONO ALGO 2	02 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0374	THE FIGHTER (OFFICIAL)	07 HD	H0018	NEARANS	02 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0343	TOP GUN	02 HD	H0079	INDA	10 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0374	TROLLS	03 HD	H0081	INSPECTOR GADGET	04 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
H0346	X MING / B MING	01 HD	H0082	ISLAND OF DR. BRAN	03 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
XXXXX	BLOOD WET	04 HD	H0087	JELL OF THE JANGLE II	01 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
XXXXX	UNMATHAL SELECTION	07 HD	H0089	KAMP JET	03 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
XXXXX	SHADON CASTER	05 HD	H0092	KING'S QUEST V	09 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
SOUND BLASTER PRO			H0093	KING'S QUEST V	09 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
150 URV'S			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
SOUND BLSTER 16			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
245 URV'S			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
FAX/MODEM			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
80 URV'S			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
EDUTAINMNET CD 16			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
730 URV'S			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
MIDIKIT			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
75 URV'S			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
JOYSTICK DE MAO			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
35 URV'S			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
CONSULTE			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
TAMBEM			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
PRECOS DE			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
MICROS			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
IMPRESSORAS			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
E OUTROS			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
ACESSORIOS			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
ENTREGAMOS			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
EM TODO O			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			
BRASIL			H0245	LAURA BOM: DAG. OF AMON RA	05 HD	J0207	DRAGON'S LAIR II	12 DD	J0212	FORD ESCALATOR II	01 DD			

Formas de Pagamento:

Envie cheque nominal à Global Informática Ltda. junto ao pedido incluindo a taxa do correio.

Se preferir, entre em contato para depósito bancário ou Sedex a cobrar.

Ou venha nos visitar pessoalmente.

RETURN

PROCEDURE BARRA

```
*  
* Rotina que mostra na tela o andamento da  
gravacao atraves de barras *  
*
```

```
col_bar = INT(gravado/passo)  
SETCOLOR(xcor2)  
@ 10,10+col_bar SAY CHR(177)  
SETCOLOR(xcor1)
```

RETURN

PROCEDURE ALERTA

```
*  
* Rotina invocada quando ocorre um erro  
qualquer durante o Backup *  
* Esta rotina e usada tambem pelo programa  
'BK2.PRG'. *
```

```
*  
sn = CONFIRMA('Atencao! Erro DOS;  
' + STR(FERROR(),2) + ' Repetir (S/N)')  
STORE .F. TO cancela, repete  
IF sn = 'N'  
cancela = .T.  
ELSE  
repete = .T.  
ENDIF  
RETURN
```

BK2.PRG

```
*****  
* Programa BK - Backup p/ Arquivos .DBF e  
.DBT *  
* Desenvolvimento: Valmir menegaz de Souza  
*  
* Florianopolis - SC  
*  
* Arquivo: BK2.PRG - Restaura arquivos do  
disquete *  
* 10/04/94  
*
```

```
*****  
SET INTENSITY OFF  
SET CENTURY OFF  
STORE 0 TO  
cop_arq, gravado, disk_free, cont, num_fra  
STORE 1 TO disco, copia  
IF bk_mem1 = 0  
drive = 'A:'  
drive1 = 'A'  
ELSE  
drive = 'B:'  
drive1 = 'B'  
ENDIF  
** pede disco no. 1  
SET CURSOR ON  
@ 8,10 SAY 'Insira o disquete  
' + STRZERO(disco,2) + ' no Drive ' + drive1  
@ 9,10 SAY 'e apos tecle algo..... [ESC]  
cancela.'  
INKEY(0)  
@ 8,10 CLEAR TO 9,78  
SET CURSOR OFF  
IF LASTKEY()=27  
fim = .T.  
SET INTENSITY ON  
RETURN  
ENDIF  
cancela = .F.  
DO WHILE .T.  
fonte = FOPEN(drive+'CONTROL.001')  
IF fonte = -1  
MENS('Erro de abert.' + drive + 'CONTROL.001')  
cancela = .T.  
EXIT  
ENDIF
```

DO OPEN_CTL

IF cancela

EXIT

ENDIF

IF VAL(disk_ctl)<>1

sn = CONFIRMA('Atencao! Disco nao
confere. Continuar (S/N)')

IF sn = 'N'

cancela = .T.

EXIT

ENDIF

PCLOSE(fonte)

LOOP

ENDIF

EXIT

ENDDO

IF cancela

SET INTENSITY ON

SET CURSOR ON

RETURN

ENDIF

@ 13,10 SAY 'Data do Backup: '

@ 13,COL() SAY SUBSTR(dat_ctl,1,2) + '/'

' + SUBSTR(dat_ctl,3,2) + '/' + '

SUBSTR(dat_ctl,5,2)

@ 14,10 SAY 'Hora do Backup: '

@ 14,COL() SAY

SUBSTR(hor_ctl,1,2) + ':' + SUBSTR(hor_ctl,3,2) + ':' + '

SUBSTR(hor_ctl,5,2)

PRIVATE

arr_dir01[ADIR(drive+'*.*')], arr_tm[ADIR(drive+'*.*')]

DECLARE arr_dir01[ADIR(drive+'*.*')]

DECLARE arr_tm01[ADIR(drive+'*.*')]

num_arq =

ADIR(drive+'*.*', arr_dir01, arr_tm01)

disk_free = DISKSPACE()

IF disk_free < 1

MENS('Atencao! Nao ha espaco no disco
rigido. Tecle algo..')

SET INTENSITY ON

SET CURSOR ON

RETURN

ENDIF

tot_arq = 0

FOR f = 1 TO (num_arq - 1)

tot_arq = tot_arq + arr_tm01[f]

NEXT

disk_free = DISKSPACE() - (num_arq*900)

@ 8,10 SAY 'Disco: ' + STRZERO(disco,2)

@ 8,30 SAY 'Restaurando.....'

@ 10,10 SAY REPLIC(CHR(176),51)

passo = tot_arq/50

fra = .F.

DO RT_DADOS

IF cancela .OR. erro

MENS('Restauracao cancelada. Tecle algo..')

ENDIF

SET INTENSITY ON

SET CURSOR ON

@ 8,10 CLEAR TO 18,78

CLOSE ALL

PROCEDURE RT_DADOS

```
*  
* Rotina principal p/ restauracao dos dados  
nos disquetes *  
*
```

STORE .F. TO

cancela, repete, erro, fim, arq_dbt, fim_dbt, flag, fra_ant

STORE 0 TO

gravado, tm, grv_arq, flag, tot_arq, narq_ctl, wdrive, n_drive

arq_ant = SPACE(1)

wdrive = 'C:'

@ 12,10 SAY 'Restaurando Arquivo -> '

grv_prim = .F.

Av. Ipiranga, 345 - sala 1107 - São Paulo - SP CEP 01046-010 (50 mts. do metrô República)

Garantia : 60 dias contra vírus e defeitos. Taxa de correio a cada 15 discos: 2.0 URV

A cada 10 cópias com disco, ganhe uma à sua escolha; a cada 50 cópias, ganhe 10.

* Qualidade e bom atendimento é nosso lema para ser a melhor Softhouse de São Paulo.

ACAO e AVENTURA J009

CÓD. NOME DO JOGO		QD.	JOGOS EM HD		ACAO E AVENTURA		JOGOS EM CD		JOGOS EM DVD		JOGOS EM BLU-RAY		JOGOS EM 4K	
00001		02	00001		02	00001		02	00001		02	00001		
00002		02	00002		02	00002		02	00002		02	00002		
00003		02	00003		02	00003		02	00003		02	00003		
00004		02	00004		02	00004		02	00004		02	00004		
00005		02	00005		02	00005		02	00005		02	00005		
00006		02	00006		02	00006		02	00006		02	00006		
00007		02	00007		02	00007		02	00007		02	00007		
00008		02	00008		02	00008		02	00008		02	00008		
00009		02	00009		02	00009		02	00009		02	00009		
00010		02	00010		02	00010		02	00010		02	00010		
00011		02	00011		02	00011		02	00011		02	00011		
00012		02	00012		02	00012		02	00012		02	00012		
00013		02	00013		02	00013		02	00013		02	00013		
00014		02	00014		02	00014		02	00014		02	00014		
00015		02	00015		02	00015		02	00015		02	00015		
00016		02	00016		02	00016		02	00016		02	00016		
00017		02	00017		02	00017		02	00017		02	00017		
00018		02	00018		02	00018		02	00018		02	00018		
00019		02	00019		02	00019		02	00019		02	00019		
00020		02	00020		02	00020		02	00020		02	00020		
00021		02	00021		02	00021		02	00021		02	00021		
00022		02	00022		02	00022		02	00022		02	00022		
00023		02	00023		02	00023		02	00023		02	00023		
00024		02	00024		02	00024		02	00024		02	00024		
00025		02	00025		02	00025		02	00025		02	00025		
00026		02	00026		02	00026		02	00026		02	00026		
00027		02	00027		02	00027		02	00027		02	00027		
00028		02	00028		02	00028		02	00028		02	00028		
00029		02	00029		02	00029		02	00029		02	00029		
00030		02	00030		02	00030		02	00030		02	00030		
00031		02	00031		02	00031		02	00031		02	00031		
00032		02	00032		02	00032		02	00032		02	00032		
00033		02	00033		02	00033		02	00033		02	00033		
00034		02	00034		02	00034		02	00034		02	00034		
00035		02	00035		02	00035		02	00035		02	00035		
00036		02	00036		02	00036		02	00036		02	00036		
00037		02	00037		02	00037		02	00037		02	00037		
00038		02	00038		02	00038		02	00038		02	00038		
00039		02	00039		02	00039		02	00039		02	00039		
00040		02	00040		02	00040		02	00040		02	00040		
00041		02	00041		02	00041		02	00041		02	00041		
00042		02	00042		02	00042		02	00042		02	00042		
00043		02	00043		02	00043		02	00043		02	00043		
00044		02	00044		02	00044		02	00044		02	00044		
00045		02	00045		02	00045		02	00045		02	00045		
00046		02	00046		02	00046		02	00046		02	00046		
00047		02	00047		02	00047		02	00047		02	00047		
00048		02	00048		02	00048		02	00048		02	00048		
00049		02	00049		02	00049		02	00049		02	00049		
00050		02	00050		02	00050		02	00050		02	00050		
00051		02	00051		02	00051		02	00051		02	00051		
00052		02	00052		02	00052		02	00052		02	00052		
00053		02	00053		02	00053		02	00053		02	00053		
00054		02	00054		02	00054		02	00054		02	00054		
00055		02	00055		02	00055		02	00055		02	00055		
00056		02	00056		02	00056		02	00056		02	00056		
00057		02	00057		02	00057		02	00057		02	00057		
00058		02	00058		02	00058		02	00058		02	00058		
00059		02	00059		02	00059		02	00059		02	00059		
00060		02	00060		02	00060		02	00060		02	00060		
00061		02	00061		02	00061		02	00061		02	00061		
00062		02	00062		02	00062		02	00062		02	00062		
00063		02	00063		02	00063		02	00063		02	00063		
00064		02	00064		02	00064		02	00064		02	00064		
00065		02	00065		02	00065		02	00065		02	00065		
00066		02	00066		02	00066		02	00066		02	00066		
00067		02	00067		02	00067		02	00067		02	00067		
00068		02	00068		02	00068		02	00068		02	00068		
00069		02	00069		02	00069		02	00069		02	00069		
00070		02	00070		02	00070		02	00070		02	00070		
00071		02	00071		02	00071		02	00071		02	00071		
00072		02	00072		02	00072		02	00072		02	00072		
00073		02	00073		02	00073		02	00073		02	00073		
00074		02	00074		02	00074		02	00074		02	00074		
00075		02	00075		02	00075		02	00075		02	00075		
00076		02	00076		02	00076		02	00076		02	00076		
00077		02	00077		02	00077		02	00077		02	00077		
00078		02	00078		02	00078		02	00078		02	00078		
00079		02	00079		02	00079		02	00079		02	00079		
00080		02	00080		02	00080		02	00080		02	00080		
00081		02	00081		02	00081		02	00081		02	00081		
00082		02	00082		02	00082		02	00082		02	00082		
00083		02	00083		02	00083		02	00083		02	00083		
00084		02	00084		02	00084		02	00084		02	00084		
00085		02	00085		02	00085		02	00085		02	00085		
00086		02	00086		02	00086		02	00086		02	00086		
00087		02	00087		02	00087		02	00087		02	00087		
00088		02	00088		02	00088		02	00088		02	00088		
00089		02	00089		02	00089		02	00089		02	00089		
00090		02	00090		02	00090		02	00090		02	00090		
00091		02	00091		02	00091		02	00091		02	00091		
00092		02	00092		02	00092		02	00092		02	00092		
00093		02	00093		02	00093		02	00093		02	00093		
00094		02	00094		02	00094		02	00094		02	00094		
00095		02	00095		02	00095		02	00095		02	00095		
00096		02	00096		02	00096		02	00096		02	00096		
00097		02	00097		02	00097		02	00097		02	00097		
00098		02	00098		02	00098		02	00098		02	00098		
00099		02	00099		02	00099		02	00099		02	00099		
00100		02	00100		02	00100		02	00100		02	00100		
00101		02	00101		02	00101		02	00101		02	00101		
00102		02	00102		02	00102		02	00102		02	00102		
00103		02	00103		02	00103		02	00103		02	00103		
00104		02	00104		02	00104		02	00104		02	00104		
00105		02	00105		02	00105		02	00105		02	00105		
00106		02	00106		02	00106		02	00106		02	00106		
00107		02	00107		02	00107		02	00107		02	00107		
00108		02	00108		02	00108		02	00108		02	00108		
00109		02	00109		02	00109		02	00109		02	00109		
00110		02	00110		02	00110		02	00110		02	00110		
00111		02	00111		02	00111		02	00111		02	00111		
00112		02	00112		02	00112		02	00112		02	00112		
00113		02	00113		02	00113		02	00113		02	00113		
00114		02	00114		02	00114		02	00114		02	00114		
00115		02	00115		02	00115		02	00115		02	00115		
00116		02	00116		02	00116		02	00116		02	00116		
00117		02	00117		02	00117		02	00117		02	00117		
00118		02	00118		02	00118		02	00118		02	00118		
00119		02	00119		02	00119		02	00119		02	00119		
00120		02	00120		02	00120		02	00120		02	00120		
00121		02	00121		02	00121		02	00121		02	00121		
00122		02	00122		02	00122		02	00122		02	00122		
00123		02	00123		02	00123		02	00123		02	00123		
00124		02	00124		02	00124		02						

Pagamento: Envie um cheque nominal a **J & M INFORMÁTICA LTDA.** no valor total de seu pedido não se esquecendo de adicionar a taxa de correio. Não trabalhamos com SEDEX a cobrar.

```

DO WHILE .T.                && loop do restore

    vetor1 = 'arr_dir'+STRZERO(disco,2)
    vetor2 = 'arr_tm'+STRZERO(disco,2)

    DO R_OPFON
    IF cancela
        EXIT
    ENDIF

    DO WHILE .T.
        @ 12,34 SAY SPACE(15)
        @ 12,34 SAY &vetor1[copia]
        arq_des = wdrive+&vetor1[copia]

        IF fra_ctl1 = '0'
            R_OPDES()
        ENDIF
        IF cancela
            EXIT
        ENDIF

        IF fra_ctl1 = '1' .AND. copia<>1
            R_OPDES()
        ENDIF
        IF cancela
            EXIT
        ENDIF

        IF tam > disk_free
            MENS('Atencao! Nao ha espaco p/
continuar restauracao.Tecle algo..')
            cancela = .T.
            EXIT
        ENDIF

        f_size = tam
        disk_free = disk_free - tam
        DO R_GRAVA
        IF cancela
            EXIT
        ENDIF

        IF (copia+1)=num_arq
            IF fra_ctl = '0'
                FCLOSE(destino)
                fim = .T.
            ENDIF
            EXIT
        ELSE
            FCLOSE(destino)
        ENDIF

        FCLOSE(fonte)

        copia = copia + 1

        DO R_OPFON
        IF cancela
            EXIT
        ENDIF
    ENDDO
    IF erro .OR. fim .OR. cancela
        EXIT
    ENDIF
    FCLOSE(fonte)

    STORE 0 TO cop_arq,gravado,disk_free,cont
    disco = disco + 1
    vetor1 = 'arr_dir'+STRZERO(disco,2)
    vetor2 = 'arr_tm'+STRZERO(disco,2)

    copia = 1

    @ 8,10 CLEAR TO 15,78
    TONE(1000,1)
    SET CURSOR ON
    @ 8,10 SAY 'Insira o disquete
'+STRZERO(disco,2)+' no Drive '+drive1
    @ 9,10 SAY '[ESC] cancela.'

```

```

INKEY(0)
@ 8,10 CLEAR TO 9,78
SET CURSOR OFF
IF LASTKEY()=27
    cancela = .T.
    EXIT
ENDIF

DO WHILE .T.
    fonte =
    FOPEN(drive+'CONTROL.'+STRZERO(disco,3))
    IF fonte = -1
        MENS('Erro de abert.
'+drive+'CONTROL.'+STRZERO(disco,3))
        cancela = .T.
        EXIT
    ENDIF

    DO OPEN_CTL

    IF VAL(disk_ctl)<>disco
        TONE(1000,1)
        @ 17,20 SAY 'Atencao! Disco nao
confere!! Troque o disco e'
        @ 18,20 SAY 'apos tecle [ENTER].
[ESC] cancela'
        INKEY(0)
        @ 17,20 CLEAR TO 18,78
        IF LASTKEY()=27
            cancela = .T.
            EXIT
        ENDIF
        FCLOSE(fonte)
        LOOP
    ENDIF
    EXIT
ENDDO
IF cancela
    EXIT
ENDIF

disk_free = DISKSPACE()
IF disk_free < 1
    MENS('Atencao! Nao ha mais espaco p/
restaurar os arquivos.')
    erro = .T.
    EXIT
ENDIF

DECLARE &vetor1[ADIR(drive+'*.*')]
DECLARE &vetor2[ADIR(drive+'*.*')]
num_arq =
ADIR(drive+'*.*',&vetor1,&vetor2)

tot_arq = 0

FOR f = 1 TO (num_arq-1)
    tot_arq = tot_arq + &vetor2[f]
NEXT

disk_free = DISKSPACE() - (num_arq*900)

@ 8,10 CLEAR TO 18,78
@ 8,10 SAY 'Disco: '+STRZERO(disco,2)
@ 8,30 SAY 'Restaurando.....'
@ 10,10 SAY REPLIC(CHR(176),51)
passo = tot_arq/50

@ 12,10 SAY 'Restaurando Arquivo -> '

@ 14,10 SAY 'Data do Backup: '
@ 14,COL() SAY SUBSTR(dat_ctl,1,2)+'/'
'+SUBSTR(dat_ctl,3,2)+'/'+';
    SUBSTR(dat_ctl,5,2)
@ 15,10 SAY 'Hora do Backup: '
@ 15,COL() SAY
SUBSTR(hor_ctl,1,2)+' ':'+SUBSTR(hor_ctl,3,2)+' ':'+';
    SUBSTR(hor_ctl,5,2)

ENDDO

```


RETURN

PROCEDURE R_OPFON

```
*
* Rotina que abre os arquivos nos disquetes
p/ gravacao no disco rigido *
```

```
*
cancela = .F.
DO WHILE .T.
    arq_fon = drive+avetor1[copia]
    fonte = FOPEN(arq_fon,2)
    IF fonte = -1
        DO ALERTA
        IF repete
            LOOP
        ENDIF
    ENDIF
    EXIT
ENDDO
IF cancela
    RETURN
ENDIF
tam = FSEEK(fonte,0,2)
FSEEK(fonte,0,0)
RETURN
```

PROCEDURE R_OPDES

```
*
* Rotina que abre os arquivos no disco
rigido a serem restaurados *
```

```
*
cancela = .F.
DO WHILE .T.
    destino = FCREATE(arq_des,0)
    IF destino = -1
        DO ALERTA
        IF repete
            repete = .F.
            LOOP
        ENDIF
    ENDIF
    EXIT
ENDDO
IF cancela
    RETURN
ENDIF
```

```
ENDIF
ENDIF
EXIT
ENDDO
```

RETURN

PROCEDURE R_GRAVA

```
*
* Rotina que grava um arquivo do disquete
p/ o disco rigido *
```

```
STORE .F. TO cancela, repete
grv_arq = 0
```

```
DO WHILE .T.
    bloc = 4096
    buffer = SPACE(bloc)
```

```
IF f_size < 4096
    bloc = f_size
    buffer = SPACE(bloc)
ENDIF
```

```
DO WHILE .T.
    r_bytes = FREAD(fonte,@buffer,bloc)
```

```
IF r_bytes != bloc
    DO ALERTA
    IF repete
        repete = .F.
        LOOP
    ENDIF
ENDIF
EXIT
ENDDO
IF cancela
    RETURN
ENDIF
```

GENESIS 2.1

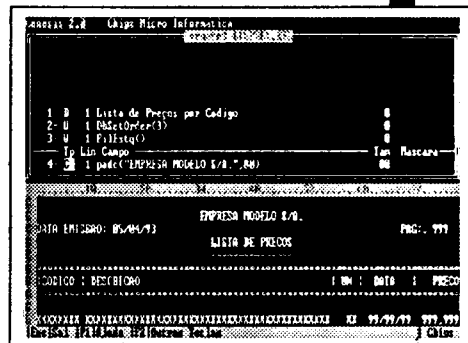
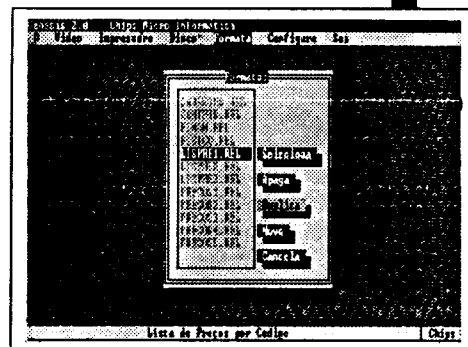
**Ambiente de desenvolvimento de relatórios
PARA CLIPPER 5.1/5.2 E COMPATÍVEIS**

O GENESIS 2.1 é um ambiente de desenvolvimento de relatórios p/ clipper 5.1/5.2 e compatíveis (Summer 87, dBase, FoxBase) eliminando a necessidade de programas fontes, compilação, linkedição e aumentando sensivelmente a produtividade.

Composto de módulo objeto compatível com o clipper 5, podendo ser linkeditado e distribuído juntamente com seus sistemas desenvolvidos em Clipper 5; e de módulo executável compatível com qualquer versão do Clipper, dBase, FoxBase e similares.

CARACTERÍSTICAS

- Reduz em até 90% o tempo de confecção de relatórios simples e até 70% de relatórios sofisticados;
- Gerencia até 250 arquivos (de todos os tipos) abertos simultaneamente;
- Controle de alinhamento horizontal e vertical totalmente livre, permitindo ao usuário desenhar seu lay-out como desejar (etiquetas, cheques, notas fiscais, boletos bancários, etc.);
- Controla até 9 níveis de quebra e subtotaís;
- Permite criar índices internamente no GENESIS ou aproveitar índices já prontos do seu sistema;
- Permite filtros e ralacionamentos de forma idêntica ao Clipper ou controlados pelo usuário como em um programa tradicional;
- Aceita qualquer expressão válida em Clipper como campo de impressão, inclusive funções do usuário, macros code blocks, objetos, etc;
- Permite controle total de arquivos através das funções do Clipper 5, como dbSeek(), dbSelecArea(), dbSet-Relation(), etc, possibilitando os mesmo recursos de um programa tradicional;
- Possui controle dinâmico do fluxo do relatório através de comandos #IF...#ELSE#...#ENDIF e #GOTO...#CASE possibilitando gerenciamento dinâmico da impressão para relatórios sofisticados ou específicos;
- Possui senhas para impressão e edição.
- Permite criar e alterar facilmente drivers de impressoras, adaptando-se a qualquer impressora do mercado.



SOLICITE COPIA DEMONSTRATIVA

Maiores Informações

CHIPS Micro Informática

TELS.: (0152) 21-0130 / 21-8763

RUA REINALDO FERREIRA LEÃO, 81 - CERRADO CEP 18055-020 - SOROCABA - SP

**Desconto de 50% para:
Universidades / Escolas**

Homologado-Officer

CADASTRAMOS REVENDAS PARA TODO BRASIL

FENASOFT '94



PORQUE ESCOLHER O CONGRESSO FENASOFT

SEGMENTO GERENCIAL TÉCNICO

7 SEMINÁRIOS COM 10 HORAS DE DURAÇÃO CADA, E 120 PALESTRAS NACIONAIS E INTERNACIONAIS TOTALIZANDO 190 HORAS DE INFORMAÇÃO.

OS SEMINÁRIOS

- 1 - ABRANGÊNCIA E EVOLUÇÃO DA FAMÍLIA WINDOWS**
- 2 - PLATAFORMAS OPERACIONAIS: OS/2**
- 3 - UNIX E REDES EM SISTEMAS ABERTOS**
- 4 - SOLUÇÕES PARA REDES CORPORATIVAS**
- 5 - MULTÍMIDIA: A REALIDADE DE UMA NOVA ERA**
- 6 - TECNOLOGIAS EMERGENTES NA AUTOMAÇÃO DE PROCES. DE NEGÓCIOS (BPA)**
- 7 - DBASE WINDOWS: ORIENTAÇÃO AO OBJETO E A CLIENTE / SERVIDOR**

P A L E S T R A S N A C I O N A I S E I N

DESENVOLVIMENTO

- Uma Apresentação à Lógica Fuzzy
- Projeto de Sistemas Incorporando Princípios de Reengenharia de Processos
- A Orientação a Objetos na Prática
- Produtividade no Desenvolvimento de Software
- Linguagens Visuais
- Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas para Ambiente Unix C/SGBDS e Linguagens de IV Geração
- Ambiente Cliente/Servidor: Desenvolvimento e Redesenvolvimento
- Tecnologia de Proteção a Software
- Paradigmas dos Ambientes de Desenvolvimento de Aplicação nos Anos 90: Programação Visual & Orientação a Objetos
- Cases - Metodologias e Ferramentas
- Bancos de Dados Textuais X Hipertexto: Diferenças e Aplicabilidades
- Portando Aplicações em C do MS-DOS para o MS-Windows
- O Impacto da Arquitetura Cliente/ Servidor na Especificação de Sistemas
- A Evolução dos Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados
- Banco de Dados distribuídos
- Implantação Arquitetura Client Server
- Desenvolvimento Aplicações Client Server
- Metodologias para Modelagem de Dados
- Sistemas Integrados em Tempo Real: Tendências para os Anos 90
- "Tunning" em Banco de Dados Relacionais: Importância e Técnicas
- Ambiente de Desenvolvimento Orientado a Negócios
- Indicadores de Produtividade e Quantidade a partir de Métrica
- Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos
- Sistemas Operacionais Intelectuais do P.E. no Controle de Qualidade
- Notes

GERENCIAL

- Reengenharia Empresarial: Um Enfoque Orientado a Objetos
- Downsizing SNA x TCP/IP
- EIS/VIAA: O Poder da Informação na Ponta dos Dedos
- Modelo Operacional dos Arquivos como Base Estrutural para Informática
- A Comunicação de Dados como Agente Integrador de Empresas, suas Áreas Internas, Clientes e Fornecedores
- O Novo Papel do Mainframe nos Ambientes Distribuídos
- Prevenção de Vírus e Outros Problemas de Segurança de Dados: Relação de Custos e Benefícios
- Superservidores: Chegamos a Era do Micromainframe?
- Reengenharia nos Negócios Através de Tecnologias de Capacitação Humana
- Bases de Dados de Acesso Público

- Direitos Autorais de Imagem na Multimídia, o Próximo Desafio
- Importância Estratégica de Orientação por Objeto
- Reengenharia da Informação
- Megatendências da Tecnologia da Informação
- O Papel de Tecnologia de Informação
- Tendências/Downsizing e SGBDS: Uma aliança que você deve conhecer
- A Importância dos Sistemas de Informação na Gestão da Qualidade Segundo a ISO-9000
- Terceirização do Suporte aos Usuários Finais: Um Plano de ação

REDES E CONECTIVIDADE

- Estações Inteligentes em Aplicações Cliente Servidor Avançadas
- Implementando Cliente-Servidor: Estudo de Dois Casos Práticos
- O "Calcanhar de Aquiles" da Arquitetura Cliente/Servidor
- Work Group Computing
- Rede Corporativa dos Anos 90
- Interoperabilidade: Questão Estratégica nas Redes Corporativas
- Mobile Environments Wireless Computing
- Grandes soluções em Conectividade para pequenas empresas
- Gerenciando o Ambiente Cliente/Servidor
- AS/400- Ambiente Cliente/Servidor
- Distribuição Eletrônica de Software
- Internetwork - Planejamento Estratégico da Solução
- Otimização dos Recursos Empresariais com a Utilização de Redes Locais
- Conectividade de Sistemas Móveis

INTERNACIONAIS

- The Challenge of Document Image Management on Large Networks
- Fundamentals of Creating Client/Server Applications: A Comparison of Nations
- Vírus: Como Combatê-los
- A Highway to Client Server
- The Importance of the Electronic Mail
- Os Mais Recentes Desenvolvimento na Arte de Ligar o Micro e o Mainframe IBM
- Soluções em Armazenamento de Dados para Servidores de Rede Local e Multiusuários
- Application Centric Connectivity Software, a New Approach Toward Increasing User Productivity
- Middleware, a Powerful Tool for Client Server Migration
- Desenvolvimento para Múltiplas Plataformas - Portabilidade
- Using Voice and Fax Processing For Global Competitive Advantage
- Conectividade Total em Redes de Longa Distância (WAN)

O CONGRESSO DA TECNOLOGIA

ANHEMBI • SÃO PAULO • 19 A 22 DE JULHO

SEGMENTO USUÁRIO ESPECIALIZADO

ARQUITETOS, EMPRESÁRIOS, ENGENHEIROS, EXECUTIVOS, PUBLICITÁRIOS, MÉDICOS, PROFESSORES E FUNCIONÁRIOS DE EMPRESAS ESTATAIS. CADA PROFISSÃO DISPÕE DE UM CONGRESSO ESPECIALIZADO QUE FOI ESTRUTURADO EM CONJUNTO COM ASSOCIAÇÕES DE CLASSE, UNIVERSIDADES, CENTRO DE PESQUISA E EMPRESAS FORNECEDORAS DE TECNOLOGIAS.

SEMINÁRIOS:

- 1- EIS E CIS NA EMPRESA BRASILEIRA
- 2- GIS NA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA
- 3- INFORMÁTICA NA MEDICINA
- 4- AUTOMAÇÃO COMERCIAL E O USO DE CÓDIGO DE BARRAS/MULTIMÍDIA
- 5- ENSINO DA INFORMÁTICA NO BRASIL
- 6- MACMUNDO

DIA
20/07
22/07
21/07
22/07
19/07
20/07

1 DIA PARA CADA TEMA COM 7 HORAS DE TECNOLOGIA ESPECIALIZADA POR DIA.
42 HORAS DE PALESTRAS, WORKSHOPS, LABORATÓRIOS E EXPERIMENTOS
UMA ABORDAGEM ATUAL E COMPLETA APLICADA AOS DIFERENTES SEGMENTOS DE TRABALHOS.

E MAIS

Todos os congressistas receberão, gratuitamente, os Anais do Congresso, em disquete, o processador de textos Fácil "for Windows" no valor de US\$ 180,00, além de uma assinatura semestral da Revista Byte.

T E R N A C I O N A I S

- Fraudes em Redes Locais: Prevenção e Combate
- Rede Estruturada Integrando Dados, Voz e Imagem
- Novas Tecnologias para Interligação de Ambientes Heterogêneos
- Gerenciamento Remoto de Redes
- Eficiência de Protocolos de Comunicação de Dados Via Satélite VSAT
- Comunicando Dados Via Telefonia Celular
- Interoperabilidade-Para que Serve?
- Como Montar Backhomes de Redes Locais
- Implementando o Servidor EDI
- Infra-Estrutura de Rede em Um Ambiente Cliente/Servidor
- Estratégias de Comunicação para Redes Corporativas

PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS

- Projeto Chicago-Windows 4.0
- Unix x Windows NT
- Os Rumos da Computação Móvel
- Comunicação e Transferência de Arquivos Windows-Unix
- Road Map: Unix
- Conheça a versatilidade do AIX/6000
- Risc System/6000 e Power Pc, Sistemas Operacionais e Aplicações

MULTIMÍDIA

- A Resposta das Tecnologias em Redes Locais para Suporte às Novas Aplicações Gráficas / Multimídia
- Tratamento de Imagem - Uma Estratégia de Marketing
- Multimídia, a Fusão dos Meios
- Multimídia em Marketing
- Parceria em Projeto de Multimídia
- Aumente o seu Poder com CD-Rom
- Processamento de Imagens para Escritório: Um Estudo Petrobrás
- Multimídia com o Clipper
- Interfaces Gráficas
- Os Caminhos da Cor

AUTOMAÇÃO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

- Engenharia do Conhecimento
- Construção de Bases de Conhecimento como a Engenharia do Conhecimento
- Automação de Escritório em Ambiente Cliente/Servidor no AS/400
- Automação de Escritórios com Sistemas Heterogêneos

FICHA DE INSCRIÇÃO

Segmento Gerencial Técnico
21 horas de tecnologia

Escolha um seminário e assista a muitas palestras

- 1 ☐ Abrangência e evolução da Família Windows
- 2 ☐ Plataformas Operacionais: OS/2
- 3 ☐ Unix e Redes em Sistemas Abertos
- 4 ☐ Soluções para Redes Corporativas
- 5 ☐ Multimídia: A Realidade de Uma Nova Era
- 6 ☐ Tecnologias Emergentes na Automação de Proces. de Negócios
- 7 ☐ DBASE Windows: Orientação ao

1º Seminário Corporativo BYTE
Evento Especial - 7 horas de tecnologia

Especialmente direcionado para executivos e empresários

- ☐ O Futuro do Processamento da Informação Corporativa

Segmento Usuário Especializado
7 horas de tecnologia

Escolha um seminário na área indicada

- ☐ EIS e CIS na Empresa Brasileira
- ☐ GIS na Administração Pública
- ☐ Informática na Medicina
- ☐ Automação Comercial e o Uso do Código de Barras/Multimídia
- ☐ Ensino da Informática no Brasil
- ☐ Macmundo

Envie sua inscrição, junto com o pagamento para FENASOFT Feiras Comerciais Ltda.

Av. Osmar Cunha, 251 - CEP 88015-100

Florianópolis - SC - Depto. de Congressos.

Pobx (0482) 24.4305 - Fax 23.5249 ou Pelo

Telemarketing (011) 822.4308

Filial São Paulo - Pobx (011) 815.4011 Fax 212.0381

Filial Rio de Janeiro - Tel/Fax (021) 240.5116

NOME _____

EMPRESA _____

CGC _____

CEP _____

FONE _____

FAX _____

CARGO _____

END. COMERCIAL _____

CIDADE _____

FORMA DE PAGAMENTO

CARTÃO DE CHEQUE
CREDITO NOMINAL

Banco _____ Ag. _____ Cheque nº _____
CR\$ _____ igual a _____ URV do dia ____/____/____
nominal à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.
Cartão nº _____ validade ____/____/____

Assinatura _____

DESCONTOS

20%
até 31/05/94

10%
até 30/06/94

20%
até 30/06/94

Sócios da ASSEPRO, ABES, SUCEJU, EAN e AUTOMÁTICA

Promoção e realização

Apoio

Fenasoft
FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

BYTE

A programação indicada é passível de sofrer alterações e ajustes

URV do dia de postagem da ficha de inscrição

```

DO WHILE .T.

    w_bytes =
FWRITE(destino,buffer,bloc)
    IF w_bytes != bloc
        DO ALERTA
        IF repete
            repete = .F.
            LOOP
        ENDIF
    ENDIF
    IF cancela
        RETURN
    ENDIF
    EXIT
ENDDO

f_size = f_size - 4096
gravado = gravado + w_bytes
DO R_BARRA
IF f_size<1
    EXIT
ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE R_BARRA
*_____
* Rotina que mostra o andamento da
gravacao na tela atraves de barras *
*_____
col_bar = INT(gravado/passo)+1
SETCOLOR(xcor2)
@ 10,10 SAY REPLIC(CHR(177),col_bar)
SETCOLOR(xcor1)
RETURN

PROCEDURE OPEN_CTL
*_____
* Rotina que abre os arquivos de controle
de cada disquete *
*_____
tam_ctl = FSEEK(fonte,0,2)
IF tam_ctl <1
    MENS('Erro no acesso ao arquivo fonte.
Tecle algo..')
    cancela = .T.
    RETURN
ENDIF
FSEEK(fonte,0,0)

buffer = SPACE(tam_ctl)

DO WHILE .T.
    r_bytes = FREAD(fonte,@buffer,tam_ctl)
    IF r_bytes != tam_ctl
        DO ALERTA
        IF repete
            repete = .F.
            LOOP
        ENDIF
    ENDIF
    EXIT
ENDDO
IF cancela
    RETURN
ENDIF

FCLOSE(fonte)

disk_ctl = SUBSTR(buffer,1,2)
dat_ctl = SUBSTR(buffer,3,6)
hor_ctl = SUBSTR(buffer,9,6)
fra_ctl = SUBSTR(buffer,15,1)
fra_ctl1 = SUBSTR(buffer,16,1)
last_ctl = SUBSTR(buffer,17,1)
arq_ctl = SUBSTR(buffer,18,(tam_ctl-17))

RETURN

```

BK3.PRG

```

*****
* Programa BK - Backup p/ Arquivos .DBF e
.DBT *
* Desenvolvimento: Valmir menegaz de Souza
*
* Florianopolis - SC
*
*
* Arquivo: BK3.PRG - Escolhe tipo de drive
para gravar os arquivos *
*
* 10/04/94
*
*****

DO WHILE .T.
    mp2 = bk_mem1+1
    @ 10,26 TO 13,34
    @ 11,27 PROMPT 'Drive A'
    @ 12,27 PROMPT 'Drive B'
    MENU TO mp2
    DO CASE
        CASE mp2 = 0
            @ 10,26 CLEAR TO 13,34
            EXIT
        CASE mp2 = 1
            bk_mem1 = 0
            @ 6,67 SAY 'A'
        CASE mp2 = 2
            bk_mem1 = 1
            @ 6,67 SAY 'B'
        ENDCASE
        @ 10,26 CLEAR TO 13,34
    EXIT
ENDDO
RETURN

```

BK4.PRG

```

FUNCTION MENS
PARAMETERS conteudo
PRIVATE tabulacao,corm
corm = SETCOLOR(xcor1)
tabulacao = ( 70 - LEN(conteudo))/2
@ 20,10+tabulacao SAY conteudo
TONE(1000,5)
INKEY(0)
@ 20,10 CLEAR TO 20,78
SETCOLOR(corm)
RETURN(.T.)

FUNCTION CONFIRMA
PARAMETERS mensa
PRIVATE tabulacao,corc,sn
corc = SETCOLOR(xcor1)
tabulacao = (70 - LEN(mensa))/2
@ 20,10+tabulacao SAY mensa
sn = 'S'
TONE(1000,1)
@ 20,COL() GET sn PICT '!' VALID(sn$'S^N')
READ
IF LASTKEY()=27
    sn = 'N'
ENDIF
@ 20,10 CLEAR TO 20,78
SETCOLOR(corc)
RETURN(sn)

```

LINHA 95 DOS PRODUTOS

estratégia s.c.

Se o seu serviço está complicado, cheio de burocracia e com montanhas de papel, não se desespere.

A estratégia tem a sua solução. Oferecemos programas produtos que adaptamos à sua empresa, para resolver o seu problema e acabar com a sua "dor-de-cabeça".



Se desejar, também oferecemos produtos sob-medida para sua empresa, desenvolvidos no menor tempo possível.

Experimente e comprove!! Faça você também uso das mordomias da estratégia. "Test drive" gratuito, instalação, treinamento, "hot line",

enfim tudo aquilo que você sempre imaginou que ia receber quando comprasse um software.

Adote a melhor estratégia, solicite a visita de um representante técnico ou venha nos fazer uma visita.

Na linha de programas produtos temos os "genéricos" e os "específicos". Os "genéricos" são oferecidos nas versões "light", normal, multi e super. Os recursos disponíveis variam de acordo com a versão, sendo que a versão super é a mais completa, tendo características multi-empresa e multi-usuário.

Os nossos **genéricos** são:

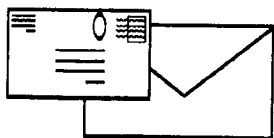
Caixa

Sistema de emissão de cheques em microcomputador, é a forma mais rápida e segura de preenche-los e assina-los.



Contas a Pagar

Pode ser integrado ao CAIXA. O CPAG controla as despesas classificando-as e agrupando-as contabilmente e gerencialmente segundo centros de custo e tipos de despesa.



Cadastro

Programa para controle de fornecedores e clientes, permite a emissão de etiquetas auto-adesivas para endereçamento postal bem como a impressão individual de envelopes personalizados e subscritos.

Conta

A contabilidade descomplicada e simples de usar. Permite um plano de contas com até 6 níveis.

Os nossos **específicos** são:

Controle de Operações de Câmbio

Este destina-se aos usuários que desejem informatizar as suas atividades de Câmbio, beneficiando-se assim da rapidez e flexibilidade advindas do uso do microcomputador.



Chef

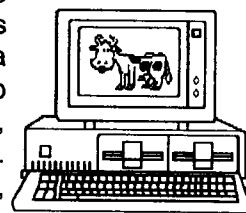
Controle de Custos Refeições destina-se a restaurantes e empresas fornecedoras de refeições que desejam ter um controle sobre a rentabilidade de cada prato produzido e servido.

Ônibus

É um software para empresas que operam com ônibus de turismo. Ele controla as reservas e as excursões, emitindo listagens de pick-up, estatística de vendas, relatórios de serviços para cobrança dos agentes, bem como respectivas comissões e inúmeras outras informações.

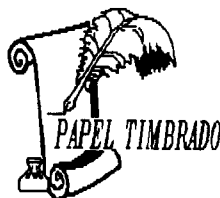
Mago

É o sistema de controle de gado leiteiro. Gerencia as atividades cotidianas das granjas leiteiras. Avalia o desempenho dos animais sob aspectos reprodutivos e zootécnicos, individualmente ou em conjunto. Mantém um cadastro dos animais, trata das tarefas relativas à produção de leite, cuida das atividades reprodutivas:aios, diagnósticos de prenhez, tratamentos pré-parto, inseminações e coberturas.



Sica

Controla a carteira de ações de um investidor. Todas as operações são lançados e as despesas de corretagem são apropriadas ao preço das ações. A carteira é avaliada também em UFIR e o resultado das operações é apurado de forma sistemática para a declaração mensal do Imposto de Renda.



E para finalizar oferecemos o nosso já consagrado **Papel Timbrado**. Ele é o software que timbra o papel na sua impressora, nos relatórios produzidos por qualquer programa. É prático e útil.

PROGRAMA

Não perca esta chance, a sorte está à solta...

Sorte Grande

Micro: PC XT/AT
Memória: 512 Kbytes
Vídeo: CGA/EGA/VGA
Linguagem: Turbo Basic
Requisitos: Impressora

Álvaro Vieira Arcoverde Neto

Este programa destina-se ao sorteio de apostas para a SENA e LOTO, podendo imprimir e gravar o resultado dos sorteios.

Para visualização ou impressão do conteúdo de um arquivo gravado em disco, com as apostas, use qualquer editor de textos, ou o comando TYPE do MS-DOS (TYPE <arquivo> >PRN, para imprimir). O funcionamento do restante do programa é bastante simples, dispensando explicações.

Finalizando, desejo BOA SORTE a todos os que forem fazer uso deste programa (espero os futuros milionários não esqueçam o pobre autor do mesmo).

ÁLVARO VIEIRA ARCOVERDE NETO usa um PCAT/386. É autodidata em Basic e programa em dBase e Cípper.

SORTE.BAS

```
' Programa : SORTE Versao 1.0
' Autor : Alvaro Vieira Arcoverde Neto
' Data : Janeiro de 1994
' Linguagem: Turbo Basic
KEY OFF:COLOR 1,1:CLS
COLOR 9,3
LOCATE 2,1
PRINT
STRING$(36,32);"SORTE";STRING$(30,32);"Ver.
1.0 "
LOCATE 23,2
PRINT STRING$(16,32);"(C) Copyright 1994
by Alvaro V. Arcoverde
Neto";STRING$(16,32)
MenuPrincipal:
COLOR 0,7
LOCATE 5,6
PRINT
CHR$(201);STRING$(42,205);CHR$(187)
LOCATE 11,6
PRINT
CHR$(200);STRING$(42,205);CHR$(188)
FOR A=6 TO 10
COLOR 7,7
LOCATE A,7:PRINT STRING$(42,219)
COLOR 0,7
```

```
LOCATE A,6:PRINT CHR$(186)
LOCATE A,49:PRINT CHR$(186)
NEXT
COLOR 9,3
LOCATE 5,19
PRINT " Menu Principal "
COLOR 8,7
LOCATE 7,8
PRINT "1-";STRING$(13,46);" Realizar
sorteio da ena"
LOCATE 8,8
PRINT "2-";STRING$(13,46);" Realizar
sorteio da oto"
LOCATE 9,8
PRINT "3-";STRING$(19,46);" inalizar
Programa"
COLOR 9,7
LOCATE 7,44:PRINT "S";
LOCATE 8,44:PRINT "L";
LOCATE 9,30:PRINT "F";
MenuMensagem:
COLOR 0,7
LOCATE 5,51
PRINT
CHR$(218);STRING$(22,196);CHR$(191)
LOCATE 11,51
PRINT
CHR$(192);STRING$(22,196);CHR$(217)
FOR B=6 TO 10
COLOR 7,7
LOCATE B,52:PRINT STRING$(22,219)
COLOR 0,7
LOCATE B,51:PRINT CHR$(179)
LOCATE B,74:PRINT CHR$(179)
NEXT
COLOR 9,3
LOCATE 5,58
PRINT " Mensagem "
COLOR 11,7
LOCATE 7,56
PRINT "Tecla a letra em";
LOCATE 8,55
PRINT "destaque da opcao";
LOCATE 9,55
PRINT "escolhida ..."
MenuOpcao:
COLOR 0,7
LOCATE 13,6
PRINT
CHR$(218);STRING$(67,196);CHR$(191)
```

```

LOCATE 21,6
PRINT CHR$(192);STRING$(67,196);CHR$(217)
FOR C=14 TO 20
  COLOR 7,7
  LOCATE C,7:PRINT STRING$(67,219)
  COLOR 0,7
  LOCATE C,6:PRINT CHR$(179)
  LOCATE C,74:PRINT CHR$(179)
NEXT
COLOR 9,3
LOCATE 13,36
PRINT " Opcoes ";
Opcao1:
A$=INKEY$
IF A$="S" OR A$="s" THEN
VAR=51:OP3%=6:GOTO Opcao2
IF A$="L" OR A$="l" THEN VAR=100:GOTO
Opcao2
IF A$="F" OR A$="f" THEN Finalizar
GOTO Opcao1
Opcao2:
GOSUB LimpaMensagem
COLOR 11,7
LOCATE 7,55
PRINT "Digite sua opcao";
LOCATE 8,55
PRINT "e tecla <ENTER>.";
COLOR 8,7
LOCATE 15,8
PRINT "Entre com o numero de cartoes (1-
300)?";STRING$(21,46);" [   ]"
LOCATE 15,69
COLOR 1,7
INPUT ,OP2%
IF OP2%<1 OR OP2%>300 THEN Opcao2
Opcao3:
IF VAR=51 THEN Opcao4

```

```

COLOR 8,7
LOCATE 16,8
PRINT "Digite o numero de dezenas por
cartao (6-10)";STRING$(16,46);" [   ]"
LOCATE 16,70
COLOR 1,7
INPUT ,OP3%
IF OP3%<6 OR OP3%>10 THEN Opcao3
Opcao4:
COLOR 8,7
LOCATE 17,8
PRINT "Dejesa gravar resultado do sorteio
em disco (S/N)?";STRING$(11,46);" [   ]"
LOCATE 17,71
COLOR 1,7
INPUT ,OP4$
IF OP4$="S" OR OP4$="s" THEN Opcao5
IF OP4$="N" OR OP4$="n" THEN Opcao6
GOTO Opcao4
Opcao5:
COLOR 8,7
LOCATE 18,8
PRINT "Entre com o nome do arquivo (com
extensao)";STRING$(8,46);" [   ]"
LOCATE 18,60
COLOR 1,7
INPUT ,OP5$
Opcao6:
COLOR 8,7
LOCATE 19,8
PRINT "Dejesa imprimir resultado do
sorteio (S/N)?";STRING$(18,46);" [   ]"
LOCATE 19,71
COLOR 1,7
INPUT ,OP6$
IF OP6$<>"S" AND OP6$<>"s" AND OP6$<>"N"
AND OP6$<>"n" THEN Opcao6

```

Dê uma chance ao sucesso

Micro Sistemas

Onde está aquele super-fantástico-incrível programa que você fez? E aquela rotina maravilhosa? Estão guardados numa gaveta? Ninguém, além de você, conhece esse trabalho?

Não perca a oportunidade de mostrar o quanto você sabe sobre informática, programação, linguagens, processadores, etc.

A revista Micro Sistemas é a única publicação nacional que abre espaço para trabalho feitos no Brasil. Ela é o único veículo editorial que publica colaborações dos seus leitores.

Esta é a principal razão do sucesso imbatível da revista, afinal, grande parte dos profissionais com projeção nacional neste mercado, foram ou ainda são colaboradores da Micro Sistemas.

Então, o que você está esperando para fazer parte deste time?

COLABORAÇÕES:

Você pode mandar qualquer tipo de matéria (programas, artigos, crônicas, etc). Para que seu trabalho seja avaliado por nossa equipe é imprescindível que:

- os textos, listagens, ilustrações, desenhos, etc venham em disquete 5 1/4 padrão IBM PC;
- os programas devem incluir a versão compilada e exemplos (se for o caso);
- cópia impressa do texto e das listagens;
- autorização impressa e assinada, para a publicação do material;
- currículo do autor.
- Envie p/ Enter Press Editora S/A - Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - CEP 21050-510 - Rio de Janeiro - RJ

O material enviado para a revista não será devolvido. Os autores das matérias publicadas receberão uma assinatura anual de Micro Sistemas.

```

'mensagem
GOSUB LimpaMensagem
COLOR 11,7
LOCATE 7,53
PRINT "Tecle <ENTER> quando";
LOCATE 8,53
PRINT "estiver pronto ..."
Espera:
A$=INKEY$
IF A$=CHR$(13) THEN
  GOSUB LimpaMensagem
  COLOR 25,7
  LOCATE 8,57
  PRINT "Aguarde ...";
ELSE
  GOTO Espera
END IF
Sorteio:
IF OP6$="S" OR OP6$="s" THEN
  LPRINT STRING$(33,32);"SORTE Ver. 1.0"
  LPRINT STRING$(15,32);"(C) Copyright 1994
by Alvaro V. Arcoverde Neto"
  LPRINT:LPRINT "**** DEZENAS SORTEADAS
****":LPRINT
END IF
IF OP4$="S" OR OP4$="s" THEN
  OPEN "R",#1,OP5$,(OP2$*50)+(OP3$*50)
END IF
FOR F%=1 TO OP2%
  RANDOMIZE (TIMER)
  'se a impressao e gravacao estiverem
  lentas
  'para o seu micro, diminua o valor do
  contador X,
  'ou, elimine o laco(FOR...NEXT) seguinte
  FOR X&=1 TO 15000:NEXT
100:
  A=INT(RND*VAR)

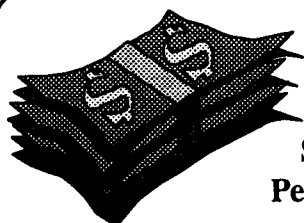
110:
  B=INT(RND*VAR)
  IF B=A THEN 110
120:
  C=INT(RND*VAR)
  IF C=A OR C=B THEN 120
130:
  D=INT(RND*VAR)
  IF D=A OR D=B OR D=C THEN 130
140:
  E=INT(RND*VAR)
  IF E=A OR E=B OR E=C OR E=D THEN 140
150:
  F=INT(RND*VAR)
  IF F=A OR F=B OR F=C OR F=D OR F=E THEN
150
160:
  IF OP3%>6 THEN
  G=INT(RND*VAR)
  IF G=A OR G=B OR G=C OR G=D OR G=E OR G=F
  THEN 160
  END IF

```

```

170:
IF OP3%>7 THEN
H=INT(RND*VAR)
IF H=A OR H=B OR H=C OR H=D OR H=E OR H=F
OR H=G THEN 170
END IF
180:
IF OP3%>8 THEN
I=INT(RND*VAR)
IF I=A OR I=B OR I=C OR I=D OR I=E OR I=F
OR I=G OR I=H THEN 180
END IF
190:
IF OP3%>9 THEN
J=INT(RND*VAR)
IF J=A OR J=B OR J=C OR J=D OR J=E OR J=F
OR J=G OR J=H OR J=I THEN 190
END IF
Imprimindo:
IF OP6$="S" OR OP6$="s" THEN
IF OP3%<=6 THEN LPRINT F%,"-";A;B;C;D;E;F
IF OP3%=7 THEN LPRINT F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G
IF OP3%=8 THEN LPRINT F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G;H
IF OP3%=9 THEN LPRINT F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G;H;I
IF OP3%=10 THEN LPRINT F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G;H;I;J
END IF
Gravando:
IF OP4$="S" OR OP4$="s" THEN
IF OP3%<=6 THEN PRINT #1,F%,"-
";A;B;C;D;E;F
IF OP3%=7 THEN PRINT #1,F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G
IF OP3%=8 THEN PRINT #1,F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G;H
IF OP3%=9 THEN PRINT #1,F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G;H;I
IF OP3%=10 THEN PRINT #1,F%,"-
";A;B;C;D;E;F;G;H;I;J
END IF
NEXT
IF OP4$="S" OR OP4$="s" THEN PUT #1:CLOSE
GOTO MenuPrincipal
Finalizar:
COLOR 7,0:CLS:COLOR 15,1
PRINT STRING$(33,32);"SORTE Ver.
1.0";STRING$(33,32)
SYSTEM
LimpaMensagem:
BEEP
FOR D=6 TO 10
  COLOR 7,7
  LOCATE D,52
  PRINT STRING$(22,219)
NEXT
RETURN
END

```



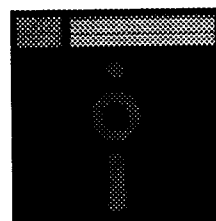
Bank Soft Informática Ltda.

Shareware, Jogos e Aplicativos para Micros PC/XT/AT.
Peça já seu catálogo gratuito pelo telefone : (011) 293-7957.
ou pela Caixa Postal : 14.181 - Cep : 02799-970.

Não Perca Tempo !!! Grande Promoção de Lançamento :

Discos: 360 Kb = US\$ 1,20 -- 1.2 Mb = US\$ 1,60 -- 1.4 Mb = US\$ 2,20 (Dólar Comercial).

E ainda na compra de cada 10 discos, grátis 1 cópia de 360 Kb.



NEMESIS

HOT SHAREWARE



Colorful demo from
Knowledge Adventure

3-D DINOSAUR ADVENTURE

Agora em disquetes, uma das maiores sensações dos CD-ROM!

Uma completa enciclopédia com fotos, sons e animações sobre dinossauros!

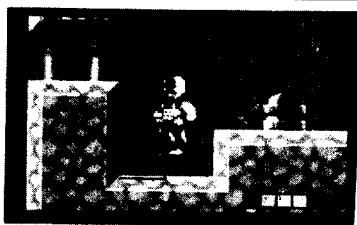
5



LANDS OF LORE

Uma grande chance para você entrar no mundo dos "role-playing games"!

1



ELECTROBODY

Um jogo super emocionante! Sua missão: combater diversos monstros!

1

CADA = R\$ 5,00

CADA = R\$ 3,00

Atenção: Todos os programas são gravados em disquetes de alta densidade, requerem monitor "VGA" e "winchester". Todos os programas podem ser gravados em disquetes de 3 1/2 ou 5 1/4, exceto pelo programa "3D Dinosaur Adventure", que pode ser gravado somente em disquetes de 3 1/2! O pedido mínimo é de 3 (três) disquetes. Para pedir pelo correio, envie vale-postal ou cheque nominal à NEMESIS INFORMÁTICA LTDA. Caixa postal 4.583 Cep 20.001-970 - Rio de Janeiro - RJ. Ou venha ao nosso "show-room" na Rua Sete de Setembro, 92 sala 1.203 - Centro. Conheça o nosso sistema de vendas pelo telefone: TEL (021) 242-0348 ou FAX (021) 242-4760. Solicite nosso catálogo completo cheio de novidades!

ÚLTIMAS NOVIDADES

RAPTOR 2

O melhor jogo espacial já criado para o PC!

FIRE & ICE 1

No estilo do "Sonic", lindo e fantástico!

XARGON 1

Excelente aventura tipo "Prince of Persia".

MUTANT BATS OF DOOM 1

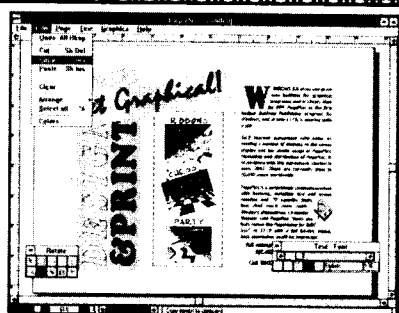
Um game para os saudosos do "Galaga"!

ZOOL 1

Fantástico jogo no estilo do "Sonic"!

DUKE NUKEM II 1

Sensacional sequência ao "Duke Nukem I"!



PAGE PLUS for WINDOWS

Um dos nossos maiores "best-sellers"!

Simplesmente o melhor sistema de desk-top publishing em shareware!

1



OSCAR

Similar ao "Sonic" dos video-games, Oscar é um excelente jogo de ação!

1

KOMBAT ZONE



SANGO FIGHTER

Mais violento que "Mortal Kombat"!

6



BODY BLOWS

Muito melhor que "Street Fighter 2"!

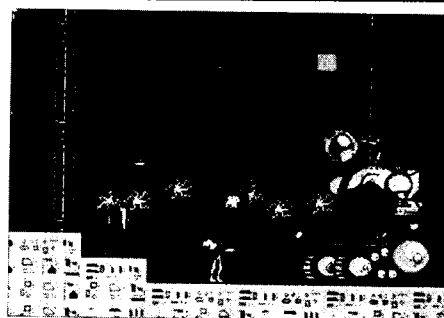
1



CATACOMB ABYSS

Um dos melhores "RPG". Todo em 3-D!

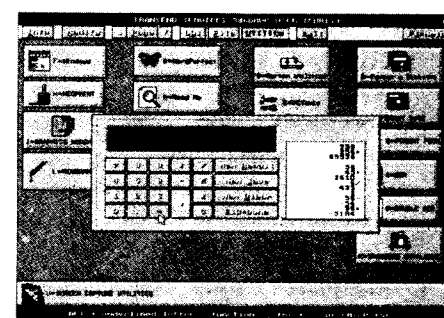
1



BIO MENACE

Uma super aventura num futuro sombrio!

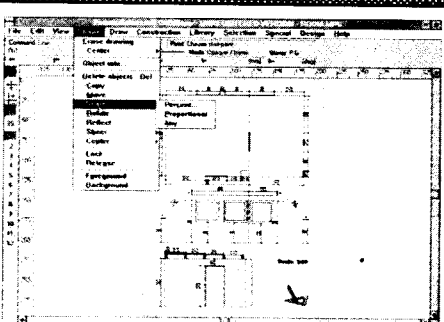
1



QUICK MENU III

A melhor maneira de arrumar o winchester!

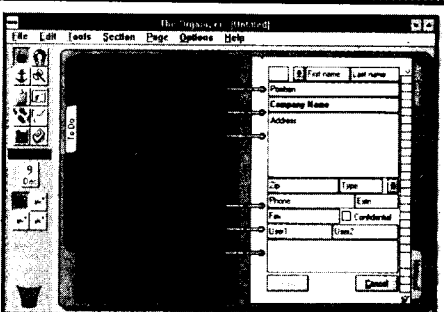
1



HOME DESIGN for WINDOWS

A palavra final para plantas de arquitetura!

2



ORGANIZER for WINDOWS

A versão shareware desta famosa agenda!

1

Micro: PC XT/AT
Memória: 512 Kbytes
Vídeo: CGA/EGA/VGA
Linguagem: Turbo Pascal 6.0
Requisitos: Nenhum

Rotinas para Turbo Pascal

Rafael Guimarães De Sá

Após ver o artigo de Gustavo Torquato da Silva (MS 135), percebi que muitos programadores de Pascal vez por outra necessitam de rotinas úteis e práticas. Bem, revendo minha biblioteca de rotinas, encontrei algumas bem interessantes.

DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS E FUNÇÕES

- Function Barra(Nome : String) : String;

Se no final do PATH (Nome) não existir a barra (\), a função irá retornar uma string com uma barra (\) no final.

Exemplo: WriteLn(Barra('C:\DOS'));

Ele irá retornar: C:\DOS\

Caso já exista a barra no final, ele simplesmente retornará o mesmo PATH inalterado.

- Function Percent(xPar,xTot:Real):String;

Esta função irá retornar em uma string (no formato, por exemplo: 10 %) da porcentagem de xPar para xTot.

Exemplo: WriteLn(Percent(5,10));

Ele irá retornar: 50 %

- Function NomeApenas(Arquivo : String) : String;

Esta função irá retornar o nome do Arquivo sem o PATH.

Exemplo: WriteLn(NomeApenas('C:\DOS\UTILS\DOSKEY.EXE'));

Ele irá retornar: DOSKEY.EXE

- Procedure CursorOff;

Esta procedure irá fazer o cursor desaparecer da tela (irá apagar).

- Procedure CursorOn;

Esta procedure irá fazer o cursor reaparecer na tela.

- Procedure CopyFile(ArqEnt,ArqSai:String);

Esta procedure irá copiar um arquivo (ArqEnt) para (ArqSai), o arquivo pode ser de qualquer tipo. Caso já exista o arquivo de destino (ArqSai) ele será apagado.

Exemplo: CopyFile('C:\COMMAND.COM','C:\NOVO.COM');

- Function Lower(s:String):String;

Esta função retorna a String s em caracteres minúsculos. Os caracteres que já estiverem em forma minúscula e os que forem impossíveis de transformar (números por exemplo) serão mantidos.

Exemplo: WriteLn(Lower('ABCDEFGH'));

Ele irá retornar: abcdefgh

- Function Upper(s:String):String;

Esta função retorna a String s em caracteres maiúsculos. Os caracteres que já estiverem em forma maiúscula e os que forem impossíveis de transformar (números por exemplo) serão mantidos.

Exemplo: WriteLn(Upper('ABCDEFGH'));

Ele irá retornar: ABCDEFGH

- Function AutoCap(Str1 : String) : String;

Esta função é muito interessante. Ela irá retornar uma String em forma "Capitalizada", ou seja, com os primeiros caracteres maiúsculos e os demais minúsculos.

Exemplo: WriteLn(AutoCap('RAFAEL guimarães DE SA'));

Ele irá retornar: Rafael Guimarães De Sa

- Procedure WriteXY(X,Y:Integer;Str:String);

Esta procedure irá economizar algumas linhas em seus programas. Ela substitui os seguintes comandos:

GotoXY(15,10);

WriteLn('Rafael Guimarães De Sa');

Em vez de você digitar tudo isso, você apenas irá fazer o seguinte: WriteXY(15,10,'Rafael Guimarães De Sa');

Ele irá retornar na linha 10 e na coluna 15 a string: Rafael Guimarães De Sa

As rotinas podem ser usadas individualmente, formando ou juntadas em uma Unit.



RAFAEL GUIMARÃES DE SÁ estuda na oitava série do primeiro grau, no Colégio Milton Campos, em Belo Horizonte.

MICRO.PAS

```
Function Barra(Nome : String) : String;
Begin
  If Copy(Nome,Length(Nome),1)<>'\' Then
    Nome:=Nome+'\' ;
    Barra:=Nome;
  End;

Function Percent(xPar,xTot:Real):String;
Function StrEsp(Sz:Integer;Xz:Byte):String;
Var Lz : String;
Begin
  Sz:=Abs(sz);
  Str(Sz,Lz);
  While Length(Lz)<xz do Insert(' ',Lz,1);
  StrEsp := Lz;
End;
Var
  xRet1 : Real;
  xRet2 : String;
Begin
  If xtot = 0 then Begin
    xRet1 := 0;
    xRet2 := ' 0 %'; End
  Else Begin
    xRet1 := (xPar/xTot)*100;
    xRet2 := StrEsp(Round(xRet1),3)+' %';
  End;
  Percent := xRet2;
End;

Function NomeApenas(Arquivo : String) :
String;
Var
  Str2,Str1 : String;
  Cnt1 : Integer;
```

```
Begin
  Str1:=Arquivo;
  For Cnt1:=Length(Str1) DownTo
  (Length(Str1)-12) Do Begin
    If Copy(Str1,Cnt1,1)='\' Then Begin
      NomeApenas:=Copy(Str1,Cnt1+1,13);
      Cnt1:=Length(Str1)-12;
    End;
  End;
End;

Procedure CursorOff;
Var
  Regs : Registers;
Begin
  Regs.ah := 1;
  Regs.ch := 1;
  Regs.cl := 0;
  Intr($10,Regs);
End;

Procedure CursorOn;
Var
  Regs : Registers;
Begin
  Regs.ah := 1;
  Regs.ch := 6;
  Regs.cl := 7;
  Intr($10,Regs);
End;

Procedure CopyFile(ArqEnt,ArqSai:String);
var
  FromF, ToF: file;
  NumRead, NumWritten: Word;
```

SOLEDADOS

CONSULTÓRIO MÉDICO - Cadastro de pacientes, consultas, reconsultas, históricos, internações, medicamentos, etc... R\$ 12,5

CONTROLE DE ESTOQUE - Completo com diversos relatórios gerenciais. R\$ 25,00

CONTROLE DE ANDAMENTO DE OBRAS - (para construtoras profissionais/liberais) Controle completo com cadastro de clientes/projetos/obras. Controle do valor dos honorários, os vencimentos, os recebimentos e data dos mesmos R\$ 25,00

CONTROLE DE ANDAMENTO DE PROCESSOS - (para advogados) cadastro de autor e réu, causa, comarca, audiências e leilões, pagamentos, andamento no Forum. R\$ 25,00

FOLHA DE PAGAMENTO MENSAL - Cadastro de empregados, tabela IR/INSS, calcula vale transporte, insalubridade, periculosidade, etc... R\$ 35,00

LISTA DE PREÇOS - (completa) calcula preço de venda (preço custo - descontos + impostos + frete + margem de lucro), aumento automático etc... R\$ 25,00

LIVROS FISCAIS - Controle de entradas e saídas, com apuração de ICMS/IPI/GIAO, emite todos os relatórios oficiais entre datas (necessita impressora com 132 colunas). R\$ 30,00

SISTEMA DE CÁLCULO ESTRUTURAL - Vigas retangulares, lajes, pilares centrais, sapatas, escadas e treliças. Atenção: O sistema não traça os diagramas R\$ 25,00

CONTROLE DE BIBLIOTECA - Controle completo de biblioteca. cadastra livros, revista, etc. R\$ 12,50

MALA DIRETA - Com cadastro por área de atuação/serviço. Imprime etiquetas por endereçamento selecionado por qualquer canto do arquivo. R\$ 12,50

HAMRADIO - Para radioamadores. Controle completo de QSO's com cadastro de "macanudas" com quem você falou. Emite etiquetas para envio de cartões de QSL's R\$ 12,50

HOMEVIDEO - Livre-se dos guias impressos. Controle você mesmos os vídeos assistidos. R\$ 12,50

Fone/FAX : (054) 381-1752

Micro Sistemas

Você manda para a Enter Press Editora cheque nominal no valor da assinatura que você deseja, e recebe em sua casa, durante um ou dois anos, exemplares da revista Micro Sistemas.

PROMOÇÃO

1 ano (12 meses) R\$ 45,00

2 anos (24 meses) R\$ 90,00

ENTER PRESS EDITORA Ltda

R. Lourenço Ribeiro, 124 A

21050-510 - Rio de Janeiro - RJ

TEL.: (021) 230-4784

FAX: (021) 242-9981

```

    buf: array[1..2048] of Char;
begin
    Assign(FromF, ArqEnt);
    Reset(FromF, 1);
    Assign(ToF, ArqSai);
    Rewrite(ToF, 1);
    repeat
        BlockRead(FromF, buf, SizeOf(buf), NumRead);
        BlockWrite(ToF, buf, NumRead, NumWritten);
    until (NumRead = 0) or (NumWritten <>
NumRead);
    Close(FromF);
    Close(ToF);
end;

Function Lower(s:String):String;
Var
    x : Byte;

Begin
    For x:=1 to Length(s) do Begin
        If Ord(S[x]) in [65..90] Then S[x] :=
Chr(Ord(s[x])+32);
        End;
        Lower := S;
    End;

Function Upper(s:String):String;
Var
    x : Byte;
Begin
    If S<>' ' Then For x:=1 to Length(s) do
S[x]:=Ucase(s[x]);
        Upper:=s;
    End;

Function AutoCap(Str1 : String) : String;

```

```

Var
    Str : Array[1..201] of String[1];
    Cnt1 : Integer;
    Cp : String;
Begin
    Str1:=Lower(Str1);
    Cp:='';
    If Length(Str1)>200 Then Halt;
    For Cnt1:=1 to Length(Str1) do Begin
        Str[Cnt1]:=Copy(Str1,Cnt1,1);
    End;
    Str[1]:=Upper(Str[1]);
    For Cnt1:=2 to Length(Str1)+1 do Begin
        If Str[Cnt1]=' ' Then
Str[Cnt1+1]:=Upper(Str[Cnt1+1]);
        End;
        For Cnt1:=1 to Length(Str1) do
Cp:=Cp+Str[Cnt1];
            Autocap:=Cp;
        End;

Procedure WriteXY(X,Y:Integer;Str:String);
Begin
    GotoXY(X,Y);
    Writeln(Str);
End;

```



Stellar Software

Possuímos um acervo com mais de 40.000 programas para toda a linha IBM-PC. Temos jogos (Apogee, Epic Megagames, etc.), utilitários, anti-vírus atualizados (scan, f-prot, etc...). Não trabalhamos com pirataria e sim com a nata do shareware mundial. Solicite nosso catálogo gratuito, de qualquer parte do Brasil. Despachamos seu pedido no máximo em 24 horas.

O mais completo cadastro de clientes do mercado. Possui grupo de classificação, data de inclusão, código (opcional), nome do cliente, 2 nomes de contato, referência de conceito, data de aniversário, 4 telefones com descrição para cada um, 2 telefones de fax, endereço, bairro, cidade, estado, cep, inscrição estadual ou carteira de identidade, CGC ou CIC, controle de envio das cartas padrões com tipo e data de envio, campo de observações com tamanho máximo flexível de 65.534 caracteres. Inclui cadastro de cartas padrões com editor de texto integrado. Mala direta com possibilidade de imprimir a etiqueta do remetente ao lado da etiqueta do destinatário. Grupos de classificação para melhor separar os tipos de clientes.

Cadastro de Clientes

Preço: 30 URV's

Você está cansado de fazer contas, tentando saber onde vai parar o dinheiro todo mês? Colégio das crianças, alimentação, condomínio... Use o super prático Sistema de Despesas de Casa. Com ele você saberá, para que despesas foram as suas receitas. Os lançamentos são feitos em moeda nacional e convertidos para dólar. Possui também Contas a Pagar e Tabela de Dólar.

Despesas de Casa

Preço: 30 URV's



Sistema de CEP

Cadastro oficial da ECT. Permite consulta para qualquer rua do Brasil. Dado o nome de uma rua, você fica sabendo o bairro, cidade e cep de forma imediata. Se existirem mais de uma rua com o mesmo nome, serão todas apresentadas na tela. Modo de pesquisa por janelas, onde você vê todo o arquivo somente com o uso das setas.

POSUINDO O CADASTRO DE CLIENTES E O CEP, AO DIGITAR UM ENDEREÇO NO CADASTRO DE CLIENTES, O SISTEMA PREENCHE PARA VOCÊ, O BAIRRO, A CIDADE E O CEP.

10 pacotes diferentes: Preço por pacote: 30 URV's

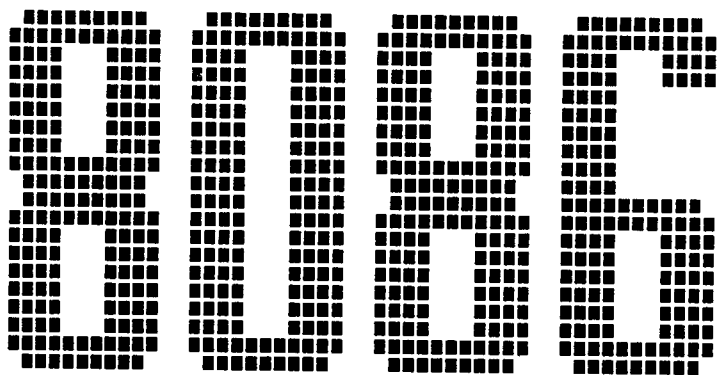
(1: RJ), (2: São Paulo), (3: Goiás e Brasília), (4: Bahia, Piauí), (5: Ceará, Paraíba, Rio Grande do Norte), (6: Alagoas, Sergipe, Pernambuco), (7: Minas Gerais, Espírito Santo), (8: Mato Grosso, Mato Grosso do Sul), (9: Paraná, Santa Catarina, Rio Grande do Sul), (10: Acre, Amazonas, Amapá, Maranhão, Pará, Rondônia, Roraima, Tocantins)

Pacote econômico com todos os estados do Brasil: 100 URV's

Star Lights BBS - Velocidades de 1.200 à 14.400 Bps
Todo dia das 18:00 às 09:30 Horas - (021)-255-7240

Pedidos pelo tel (021)-255-7240

Stellar Informática Ltda ME - Caixa Postal 11767 - Cep 22022-970 - Rio de Janeiro - RJ



O que era bom ficou ainda melhor!

A PRO KIT acaba de lançar a segunda versão do curso que está fazendo o maior sucesso: Assembler para PC, sem sair de casa.

O curso de programação foi planejado em 10 partes, prevendo uma duração de aproximadamente um ano. Neste período o aluno permanece em contato (por carta) com a equipe técnica da PRO KIT, com o propósito de elucidar as dúvidas.

Cada parte é remetida ao aluno que, após o estudo, deverá devolver à PRO KIT um pequeno teste. Este teste serve para identificar as possíveis áreas ainda sem entendimento e servem ainda para preparar o aluno para os assuntos que serão tratados mais à frente. As lições só serão remetidas após o recebimento do teste (respondido, ou não).

Para fazer o curso é preciso ter o conhecimento mínimo indispensável na programação em qualquer outra linguagem: bases numéricas, memória, RAM, ROM, bit, byte, compilação, edição de textos, etc. O curso possui uma linha básica, cuja compreensão não exige muita experiência anterior. Dependendo do grau de dificuldade de cada aluno, a PRO KIT produz um APÊNDICE específico, com elucidações complementares.

As dúvidas mais simples são respondidas juntamente com o envio das partes subsequentes. Todo o material necessário para a criação de

programas em Assembler é fornecido pela PRO KIT, inclusive a biblioteca de rotinas especiais, usada nos programas produzidos pela nossa equipe técnica.

TÓPICOS:

- As principais instruções
- O teclado e suas funções
- O vídeo em modo de alta resolução
- Menus pulldown e comandos por tabelas
- Entrada de dados e rotinas de input
- Manipulação de arquivos
- Uso e controle do mouse
- A impressão
- Acesso irrestrito aos disquetes e HD
- Rotinas genéricas

O objetivo deste curso, único no mercado brasileiro, não é apenas ensinar o uso das instruções, mas principalmente a mecânica, os truques e macetes de se criar programas em Assembler. O curso é compatível com micros padrão IBM PC XT / 286 / 386 / 486.

A PRO KIT coloca ainda à disposição dos programadores, que já possuem conhecimentos de Assembler, três discos contendo suas principais bibliotecas de rotinas.

Autor e orientador: RENATO DEGIOVANI

Iniciativa: **PRO KIT**

<input type="checkbox"/> Assembler em 10 lições (CGA).....	R\$ 60,00	Nome: _____
<input type="checkbox"/> Assembler em 10 lições (VGA).....	R\$ 100,00	Endereço: _____
<input type="checkbox"/> Biblioteca de rotinas para CGA.....	R\$ 30,00	CEP: _____ Cidade: _____ UF: _____
<input type="checkbox"/> Biblioteca de rotinas para VGA.....	R\$ 30,00	Data: _____ Valor: _____ Cheque: _____ Banco: _____
<input type="checkbox"/> Biblioteca Super VGA 256 cores.....	R\$ 30,00	Equipamento: _____

Envie cheque nominal para PRO KIT Informática e Editora Ltda
Caixa Postal 108.046 - Niterói / RJ - CEP 24121-970

Senha

Micro: PX XT/AT

Memória: 512 Kbytes

Vídeo: CGA/EGA/VGA

Linguagem: Clipper 5.01

Requisitos: Wincheter

Dirceu da Rosa Portela

O Sistema "SENHA" foi extraído de alguns sistemas que venho usando com vários clientes. Embora esteja deixando de fora outros controles de operadores, como por exemplo um usuário em duas estações da rede simultaneamente, mensagens, e outras situações. O que lhes apresento é tão somente uma rotina para identificação dos operadores. Portanto pode e deve ser ampliado e melhorado.

O que me levou a escolher este pequeno sistema foi o fato de que já tive oportunidade de conhecer vários outros que não permitem o uso das setas para esquerda e/ou o Back Space, ou seja, se errou a senha tem que começar tudo de novo. Como poderão verificar no arquivo VE_SENHA.PRG coloquei uma rotina de recepção de teclas propondo-me a evitar esse inconveniente.

Diferentemente do artigo Criptografia, publicado na edição de número 135, não uso o comando SET COLOR TO W/N,X podendo o usuário (e o curioso ao lado ver o que está sendo digitado, sem que com isso sua senha seja revelada. Outro motivo foi apresentar a maneira de armazenamento das senhas. Trata-se de um "cálculo-só-de-ida", pois é virtualmente impossível descobrir a senha do usuário mesmo sabendo-se a fórmula para codificação. Dessa forma a senha passa a ser de única responsabilidade do usuário, ISENTANDO INCLUSIVE O PROGRAMADOR!

Ao se cadastrar um novo usuário, sua senha será seu próprio nome, até que este a altere pelo sistema. Quando acontece de algum usuário "esquecer" sua senha, basta cadastrá-lo novamente, e sua senha voltará a ser seu próprio nome. Normalmente atribuo níveis de acesso aos usuários evitando que qualquer um possa cadastrar novos usuários e/ou excluí-los. Neste caso incluí, no programa fonte, uma senha "IMEXÍVEL", somente para que o sistema possa ser inicializado. Normalmente depois de criada a senha do principal usuário, compilo novamente o sistema sem a senha "IMEXÍVEL".

Deve-se também usar um Arquivo Banco de Dados "NamPas.DBF", o qual pode ser criado pela DBU ou pelo

DBASE. A definição deste arquivo é a seguinte:

Campo	Tipo	Tamanho	Decimais
Usuário	Character	8	0
Autenti	Numeric	1	10

A senha "IMEXÍVEL" do sistema é:

Nome: MESTRE\ A qual pode ser alterada no arquivo
Senha: MASTER/ VE_SENHA.PRG



DIRCEU DA ROSA PORTELA é formado em Ciências Econômicas, pela PUC-RGS. É autodidata em informática.

ABERTURA.PRG

```
Programa: ABERTURA.PRG
Programador: Dirceu da Rosa Portela
LOCAL      Hora,          Mensagem,
linA,      linB,          ColA,      ;
           ColB,          Fesc,      ;
MyLin,     K,             J,         ;
           cMyTela,       Aviso

SET CURSOR OFF
Limpa ()
SETCOLOR ( CorH )
linA      := ColA      := 1
linB      := MAXROW () - 1
ColB      := MAXCOL () - 1
Fesc      := CHR ( 219 )
MyLin     := REPLICATE ( Fesc, ( MAXCOL
() - 3 ) )

@ 23, 2 SAY MyLin

FOR      K      =      2              TO              linB
  @ K, 2 SAY Fesc
NEXT
MyCol := SAVESCREEN ( 2, 2, linB, 2 )
RESTSCREEN ( 2, ColB, linB, ColB, MyCol )

FOR      K      =      1              TO              10
  linA++
  linB -
  @ linA, 2 SAY MyLin
  @ linB, 2 SAY MyLin

FOR      J      =      1              TO
```

4

```

Cola++
ColB-
RESTSCREEN ( 2, Cola, ( MAXROW (
- 1 ), Cola, MyCol )
RESTSCREEN ( 2, ColB, ( MAXROW (
- 1 ), ColB, MyCol )
NEXT
TONE ( 90, 0.01 )
NEXT

```

```

fZoomIn ( 0.02 )
cMyTela := SAVESCREEN ( 11, 25, 13, 48 )
Hora := VAL ( LEFT ( TIME ( ), 2 ) )
SETCOLOR ( CorC )
SCROLL ( 11, 25, 13, 48, 0 )
@ 11, 25 TO 13, 48
SET ESCAPE OFF

```

```

DO CASE
CASE Hora > 18
Mensagem := "Boa Noite "
CASE Hora > 11
Mensagem := "Boa Tarde "
CASE Hora > 3
Mensagem := "Bom Dia "
OTHERWISE
Mensagem := "Boa Noite "
ENDCASE

```

```

@ 12,27 SAY Mensagem + LTRIM ( UserName )
+ " !"

```

```

TONE ( 200, 0.3 )
TONE ( 400, 0.1 )
TONE ( 300, 0.5 )
INKEY ( 2 )
TONE ( 400, 0.1 )
SETCOLOR ( CorH )
RESTSCREEN ( 11, 25, 13, 48, cMyTela )
fZoomOut ( 0.06 )
Aviso := REPLICATE ( " ", MAXCOL ( ) - 2 )
linA := 12
linB := 13

```

```

FOR K = 1 TO 10
linA++
linB-
@ linA,02 SAY Aviso
@ linB,02 SAY Aviso
TONE ( 90, 0.01 )
NEXT
RETURN

```

```

PROCEDURE fZoomIn ( Tempo ) //-----

```

```

Janela ( 02, 02, 04, 04, Tempo )
Janela ( 04, 05, 06, 09, Tempo )
Janela ( 05, 09, 08, 15, Tempo )
Janela ( 07, 13, 10, 25, Tempo )
Janela ( 09, 15, 11, 35, Tempo )
RETURN

```

```

PROCEDURE fZoomOut ( Tempo ) //-----

```

```

Janela ( 09, 15, 11, 35, Tempo )
Janela ( 07, 13, 10, 25, Tempo )
Janela ( 05, 09, 08, 15, Tempo )
Janela ( 04, 05, 06, 09, Tempo )
Janela ( 02, 02, 04, 04, Tempo )
RETURN

```

```

PROCEDURE Janela ( TopLin, TopCol,
BotLin, BotCol, Tempo ) //-----
LOCAL cTela
cTela := SAVESCREEN ( TopLin, TopCol,
BotLin, BotCol )
SCROLL ( TopLin, TopCol,
BotLin, BotCol, 0 )
INKEY ( Tempo )
)
RESTSCREEN ( TopLin, TopCol,
BotLin, BotCol, cTela )
RETURN

```

MENU.PRG

Programa: MENU.PRG
 Programador: Dirceu da Rosa Portela
 WHILE (.T.)

```

READINSERT ( .F. )
Limpa ( )
SET SCOREBOARD OFF
SET ESCAPE OFF
SCROLL ( 02, 02, 04, 78, 0 )
@ 02, 02 TO 04, 78

```

```

@ 03,04 PROMPT " Alterar Senha "
MESSAGE "Alterar sua Senha"
@ 03,24 PROMPT " Incluir " MES-
SAGE "Cadastrar um Novo Usuario"
@ 03,39 PROMPT " Excluir " MES-
SAGE "Excluir um Usuario"
@ 03,54 PROMPT " Consultar " MES-
SAGE "Consulta os Usuarios"
@ 03,70 PROMPT " Final " MES-
SAGE "Finaliza o Sistema"

```

MENU TO Opcao

SET ESCAPE ON

DO CASE

```

CASE Opcao = 1
DO Altera
CASE Opcao = 2
DO Incluir
CASE Opcao = 3
Cancela ( )
CASE Opcao = 4
Consulta ( )
CASE Opcao = 5
IF fConf ( )
RETURN

```

LCV

LIVRARIA

CIÊNCIA NOVA

• EXCLUSIVAMENTE LIVROS DE INFORMÁTICA
 • LIVROS E REVISTAS IMPORTADAS

• COMPLETA LINHA DE SUPRIMENTOS:
 • DISQUETES
 • FORMULÁRIOS
 • ETIQUETAS
 • PORTA-DISQUETES
 • CAPAS

• ESTABILIZADOR
 • FILTRO DE LINHA
 • CAIXA COMPUTADORA ETC.

• Despachamos p/todo o Brasil
 • Remessas feitas por reembolso Postal

Av. Presidente Vargas, 542/301 — Tel.: (021) 233-4045


```

                ENDIF
        ENDCASE
    ENDDO

    PROCEDURE Consulta //-----
PRIVATE VsUserCamp [1], VsUserCabe [1],
VsUserPict [1]
VsUserCamp [1] := "Usuario"
VsUserCabe [1] := "Usuario "
VsUserPict [1] := ""
SETCOLOR ( CorG )
@ 5, 27 TO 21, 43 DOUBLE
GO TOP
DBEDIT ( 6, 28, 20, 42, VsUserCamp, ,
VsUserPict, VsUserCabe, "-", "|", 0, 0 )
RETURN

PROCEDURE Cancela //-----
LOCAL      MyTela
WHILE ( .T. )
    SETCOLOR ( CorG )
    MyTela := CabeTel ( "Exclusoes de
    Usuarios" )
    MySelf := ALLTRIM ( UserName )
    cNewUser := SPACE ( LEN ( Username
) )

    @ 10, 5 SAY "Nome do Usuario:"
    @ 10, 23 GET cNewUser PICTURE "@!"
    READ

    IF LASTKEY () = 27
        RETURN
    ENDIF
    cNewUser := FBRANCOS ( cNewUser )
    IF ALLTRIM ( cNewUser ) = MainUser
. OR. cNewUser = MySelf
        fAvisa ( 4 )
        TONE ( 300, 5 )
        INKEY ( 0 )
        fDesBox ()
        LOOP
    ENDIF
    IF !DBSEEK ( cNewUser )
        TONE ( 300, 5 )
        fAvisa ( 1 )
        INKEY ( 0 )
        LOOP
    ENDIF
    IF !fConf ()
        LOOP
    ENDIF
    RESTORE SCREEN FROM MyTela

    DELETE
ENDDO

```

VE_SENHA.PRG

```

Programa: VE_SENHA.PRG
Programador: Dirceu da Rosa Portela
LOCAL      M,      A,      S,      T,      E;;
            R,      Col,      TecVolta, TecHome, PraCima;;
GETSYS := {}
PRIVATE nLTecla, Abandonou
PUBLIC  UserName, MainUser, MainPass, MyPass, PassTryed

M      := 77
A      := 65      // Artificio para
que a senha nao seja identificada
S      := 83      // pelo PCTOOLS ou
NORTON no arquivo executavel
T      := 84

```

```

E      := 69
R      := 82

MainUser := CHR ( M ) + CHR ( E ) + CHR ( S ) +
CHR ( T ) + CHR ( R ) + CHR ( E ) //MESTRE
MainPass := CHR ( M ) + CHR ( A ) + CHR ( S ) +
CHR ( T ) + CHR ( E ) + CHR ( R ) //MASTER
TecVolta := CHR ( 8 ) + CHR ( 127 ) + CHR
( 19 ) + CHR ( 26 )
//      Bk Space      Ctrl Bk Space
<-      Ctrl <-
TecHome := CHR ( 1 ) + CHR ( 29 )
//      Home      Ctrl Home
SELECT 1
USE NAMPAS
IF !FILE ( "NAMPAS.NTX" )
    INDEX ON Usuario TO NAMPAS
ENDIF
SET INDEX TO NAMPAS

UserName := MyPass := cMyPass :=
SPACE ( 8 )
PassTryed := 1
Abandonou := ( .F. )

SET CURSOR ON
SET COLOR TO
TONE ( 950, 0.1 )
SETCOLOR ( "W/N,W/N,N,,W/N" )
SCROLL ( 3, 06, 09, 44, 0 )

@ 3,06 TO 09,44 DOUBLE
@ 5,08 SAY "Seu Nome:"
@ 7,08 SAY "Sua Senha:"

BEGIN SEQUENCE
    WHILE ( .T. )
        PraCima := ( .F. )
        UserName := MyPass := SPACE (
8 )

        @ 7, 20 SAY MyPass
        @ 5, 20 GET UserName PICTURE
"@!"

        READ

        IF LASTKEY () = 27
            Abandonou := ( .T. )
            BREAK
        ENDIF

/*-----
        Rotina para recepcao das teclas
da senha do usuario. */

        Col := 20
        WHILE ( Col > 19 ) .AND. ( Col
< 28 )
            SETPOS ( 7, Col )
            nLTecla := INKEY ( 0 )
            IF nLTecla = 27
                Abandonou := ( .T. )
                BREAK
            ENDIF
            IF nLTecla = 13
                EXIT
            ENDIF
            IF nLTecla = 5
                PraCima := ( .T. )
                @ 7, 20 SAY SPACE ( 8
)

                EXIT
            ENDIF
            IF CHR ( nLTecla ) $
TecVolta
                IF Col <= 20

```



Você continua enrolado?

MONTE SEU PRÓPRIO AT 286, 386 OU 486.
APRENDA VÁRIAS DICAS DE COMO TIRAR UM MELHOR
PROVEITO DOS RECURSOS DO SEU MICROCOMPUTADOR.
 Com os livros do Eng. LAÉRCIO VASCONCELOS



COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486

Agora a venda também nas principais livrarias de informática de São Paulo: BOOKWARE, LITEC E CULTURA. Estamos cadastrando livrarias e revendas em todo o Brasil.

Aborda: Montagem de XT e AT 286, 386SX, 386DX e 486. Fontes, gabinetes, NO-BREAKS, estabilizadores, aterramento, DRIVES, placas de vídeo e monitores CGA, HERCULES, EGA, VGA, e SUPER VGA. Placas MULTI-I/O, IOSA, UDC e IDEPLUS. Placas de CPU, expansão de memória, instalação de memória CACHE, uso de memória ESTENDIDA e EXPANDIDA, SHADOW RAM, SETUP, STRAPS, WINCHESTER, conversão de XT em AT, conversão de 286 em 386 e 486, co-processador aritmético, instalação de MOUSE, MODEM/FAX, SCANNER, SOUND BLASTER, etc.



IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 1

Centenas de DICAS para você usar melhor o seu PC!!!

Você nunca viu tantas informações úteis sobre SOFTWARE em um único livro. A cada página é encontrada uma dica que pode ser imediatamente aplicada ao seu computador, resultando em maior velocidade, produtividade, segurança e facilidade de uso. E mais: Cópias de disquetes protegidos, uso de MEMÓRIA ESTENDIDA, EXPANDIDA, EMS, XMS, HMA, UMB, compactadores de arquivos, recuperação de discos formatados e arquivos apagados, programas gráficos, proteção do computador em nível de software, teste da CPU, de WINCHESTER e da placa de vídeo, comandos úteis do DOS, como criar da melhor forma seus arquivos AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS. E mais dezenas de outras dicas.



IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 2

Aprenda mais outras DICAS muito úteis que o ajudarão a esclarecer suas dúvidas.

Mais dicas para você tirar o máximo proveito do seu micro. Fique por dentro das novidades do MS-DOS 6, saiba como acelerar o desempenho do WINCHESTER, dos DRIVES e do CD-ROM, usar a memória, recuperar arquivos apagados, melhorar os arquivos BATCH, duplicar a capacidade do winchester, editar trilhas e setores, BACKUP, programas gráficos, animações gráficas, comunicação de dados, ANTI-VÍRUS, acentuação, miscelânea de dicas e macetes e muitas outras grandes utilidades.



SOFTWARE DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO GRATUITAMENTE E VEJA AS VANTAGENS DOS NOSSOS PROGRAMAS:

- 1) São todos compactados com o popular compactador PKZIP, o que reduz o tamanho e o custo para os clientes.
- 2) São fornecidos em disquetes novos e de BOA QUALIDADE.
- 3) São todos acompanhados de um arquivo LAERCIO.DOC que traz as instruções para a instalação e sua imediata utilização.
- 4) São todos testados e homologados pela nossa equipe técnica.
- 5) A maior vantagem: são cobrados por tamanho, e não por disco. Enquanto outras empresas cobram 3 discos por 3 programas de 120 KB, nós cobramos por apenas um único disco de 360 KB com os três programas juntos.

Indique os livros desejados

- () Estou enviando cheque nominal ao autor, Laércio Vasconcelos
 () Desejo receber o catálogo de programas

Preços em REAL:

COMO MONTAR, CONFIGURAR E EXPANDIR SEU AT 386/486 () 27,50 REAIS
 IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 1 () 23,75 REAIS
 IBM PC: DICAS E MACETES DE SOFTWARE VOL. 2 () 27,50 REAIS

Recorte, preencha e envie para:

Laércio Vasconcelos

CAIXA POSTAL 4391, CEP 20.001-970 Rio de Janeiro, RJ

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ CEP: _____

Telefone: _____

Para sua segurança, envie em carta registrada.

LVC - LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA. Av. Rio Branco, 156/2812 Rio de Janeiro. Tel (021) 262-1776, Fax (021) 240-0663.

Antecipe-se



```

Col := 20
LOOP
ENDIF
Col-
MyPass := STUFF (
Mypass, ( Col - 19 ), 1, " " )
@ 7, Col SAY " "
LOOP
ENDIF
IF CHR ( nLTecle ) $ TechHome
MyPass := SPACE ( 8 )
Col := 20
@ 7, 20 SAY Mypass
LOOP
ENDIF
MyPass := STUFF (
Mypass, ( Col - 19 ), 1, CHR ( nLTecle ) )
@ 7, Col SAY "#"
Col++
ENDDO
IF PraCima
LOOP
ENDIF
MyPass := UPPER ( MyPass )
IF !ChkPass ( @MyPass, ( .T. ) )
LOOP
ENDIF
EXIT
ENDDO
END
SETCOLOR ( CordoDos )
RESTORE SCREEN FROM TeladoDos
IF Abandonou
SETPOS ( LindoDos, 79 )
QUIT
ENDIF
RETURN

```

SENHA.PRG

```

Programa: SENHA.PRG
ROTINA PRINCIPAL
Programador: Dirceu da Rosa Portela
SET WRAP ON
SET EXACT ON
SET DELETE ON
SET MESSAGE TO ( MAXROW () - 1 ) CENTER
SET EXCLUSIVE ON

```

```

CordoDOS := SETCOLOR ( )
LindoDos := ROW ( )
SAVE SCREEN TO TeladoDOS

```

```

PUBLIC VtAviso [4] // Mensagens
diversas ao usuario
VtAviso [ 1 ] := "Usuario nao Cadastrado"
VtAviso [ 2 ] := "Senha não aceita"
VtAviso [ 3 ] := "Uso impossível"
VtAviso [ 4 ] := "Nome Invalido"

```

```

// Variaveis Publicas
cMyTela := cMyPass := MyTela :=
MySenha := SPACE ( 1 )
PassTryed := 0

```

```

/* Say , Get , Borda ,
OtrGet Cores do Sistema */
CorA := " R / B , N / W+, B"
// Barra Vermelha dos Avisos
CorC := " W / R , W / R , B , , N
/GR+" // Memos e Abertura
CorF := "**W / B , N / W"
// Avisos
CorG := " W / B , N / W+, B , , N

```

Micro Sistemas

**Você manda para a Enter Press Editora
cheque nominal no valor da assinatura
que você deseja, e recebe em sua casa,
durante um ou dois anos, exemplares da
revista Micro Sistemas.**

PROMOÇÃO

1 ano (12 meses)	R\$ 45,00
2 anos (24 meses)	R\$ 90,00

ENTER PRESS EDITORA Ltda

R. Lourenço Ribeiro, 124 A
21050-510 - Rio de Janeiro - RJ
TEL.: (021) 230-4784
FAX: (021) 242-9981

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

_____ TEL.: _____

EQUIPAMENTO: _____

PROFISSÃO: _____

CHEQUE No.: _____ BANCO: _____

OBS: _____

Assinatura

**Desejo receber da ENTER PRESS EDITORA
Ltda., uma assinatura de ☐ 1 ☐ 2 anos da
revista Micro Sistemas.**

NÃO PERCA ESTA PROMOÇÃO: 40% de desconto

Na compra do GRAPHOS III e mais um jogo você ganha 40% de desconto no valor total do pedido e recebe ainda, inteiramente grátis, o PRO KIT topview para fazer as incríveis animações da seção Bitmap.

Aventura e mistério no

XINGU

Forme um grupo de jogadores, pois a PRO KIT está lançando sua mais fantástica aventura no reino dos jogos inteligentes: um autêntico RPG para computadores.

O mestre cria os cenários onde acontecerão as missões e os jogadores são colocados frente às mais diversas situações. Ao terminar uma partida, o mestre avalia o desempenho do jogador e, se for o caso, concede-lhe um talismã de força e conhecimento, que poderá ser usado nas próximas missões.

Os jogadores podem até mesmo juntar suas forças para vencer uma missão mais complexa ou para combater um guardião mais poderoso.

As missões podem ser simples ou possuir diversos níveis de dificuldade, com inúmeros perigos, armadilhas, guardiões e a temível aparição WAHAMEC - um ser etéreo que busca materializar-se em nosso universo.

A criação das missões é extremamente simples e totalmente comandada por ícones. O mestre pode visualizar cada uma das salas do subterrâneo e selecionar até mesmo o tipo de parede que as formam.

Ao preparar um cenário, o mestre dá a cada jogador um disco contendo todo o sistema responsável pelo jogo. Ao terminar a missão, o jogador devolve o disco para a sua avaliação e então recebe uma palavra mágica, que contém todo o seu conhecimento e força.

Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

☐ Xingu..... R\$ 35,00



NAUTILUS

Renato Degiovani

A AVENTURA ESTÁ APENAS COMEÇANDO

Prepare-se para uma incrível aventura no espaço, em busca de um pequeno planeta azul. O Nautilus é um jogo de estratégia, que irá colocar em teste sua habilidade no comando de uma espaçonave.

Características da nave:

- Controles por mouse
- Tela de informações
- Diário de bordo
- Sistemas de análise
- Torpedos fotônicos e phasers
- Velocidade WARP
- Botão de autodestruição



Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

☐ Nautilus..... R\$ 25,00



versão 5.0

Totalmente escrito em Assembler, o GRAPHOS III é o mais rápido editor para o PC e um dos poucos que não exige megas e megas de memória para ser executado. Tudo nele é simples e fácil de usar.

Além dos recursos tradicionais de edição gráfica, tais como linhas, retângulos, raios, círculos, fill, spray, inversão, rotação, espelhamento, etc., o GRAPHOS III possui ainda ferramentas especiais para corte e duplicação de pedaços da tela, zoom para correções delicadas nos desenhos, troca de atributos e uma nova ferramenta para uso com os padrões gráficos pré-definidos.

A grande novidade desta versão é o arquivo Clipboard, que pode manipular até 180 telas. Essas telas podem ser posteriormente compactadas num único arquivo e integrar um sistema de slide show simples e fácil de programar. É possível controlar o tipo de efeito especial que será usado para mostrar a tela, o tempo que ela permanecerá mostrada e até mesmo associar uma tecla a cada tela. O sistema pode criar um programa executável, para o slide show, que independe do GRAPHOS III para funcionar.

O editor de alfabetos permite que o usuário crie e edite alfabetos proporcionais, com 2 pixels de altura até 16 pixels. Novos recursos de clipping e captura gráfica aumentam consideravelmente o poder dos editores de padrões e de alfabetos.

A edição da palette está mais simples ainda. Com poucos comandos do mouse é possível alterar as intensidades de RGB de cada cor. Além disso, é possível controlar a intensidade (claro/escuro) das cores e calcular o tom de cinza correspondente da cor.

O programa GRAPHOS III ainda permite que se grave ou recupere arquivos no formato TIFF, não compactado, com definição de cores.

Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - MS mouse

☐ Graphos III (versão 5.0) R\$ 72,00



Versões para
CGA e VGA

O mais tradicional Adventure escrito em português. Dez anos de sucesso.

☐ Amazônia (CGA / VGA)..... R\$ 15,00



ANGRA I

Seus nervos serão testados ao extremo neste sensacional adventure gráfico. Sangue frio e inteligência são os requisitos básicos para salvar o Brasil de um grave acidente nuclear.

Requisitos:
PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb

☐ Angra I R\$ 15,00

Bitmap

A mais nova sensação da revista Micro Sistemas agora em disquete, especialmente para VGA. Todos os shapes da galeria de arte, os roteiros de animação, os ícones, programas shareware, etc., numa estrutura gráfica interativa (como num livro digital).

Dicas e truques para obter mais cores

no monitor, macetes de criação usando o GRAPHOS III, e muito mais.

**Disponível no BBS Século 21 - RIO
(021) 521-6947 - Download livre**

PC 286/386 - VGA 256Kb - A: 1.2Mb - mouse

☐ Bitmap #1..... R\$ 6,00

Envie cheque nominal para PRO KIT Informática e Editora Ltda
Caixa Postal 108.046 - Niterói/RJ - CEP 24121-970

```

/GR+ " // Janelas e Gets
CorH := " GR+ / B , N / W , B "
// Abertura

NOSNOW ( .T. )

DO VE_SENHA
DO ABERTURA
DO MENU

SET CURSOR ON
SETCOLOR ( CorDoDos )
RESTORE SCREEN FROM TeladoDos
SETPOS ( LindoDos, 79 )
QUIT

FUNCTION fchkPass ( cMyPass, RetKey ) //—

UserName := FBrancos ( UserName )
cMyPass := FBrancos ( cMyPass )
PassTried := PassTried * 10

IF ALLTRIM ( UserName ) = MainUser .AND.
ALLTRIM ( MyPass ) = MainPass
RETURN ( .T. )
ENDIF
IF !DBSEEK ( UserName )
TONE ( 950, 0.1 )
INKEY ( PassTried )
RETURN ( .F. )
ENDIF
IF Autenti = fCalcPass ( cMyPass )
PassTried := 1
RETURN ( .T. )
ENDIF

TONE ( 950, 5 )
INKEY ( PassTried )
cMyPass := SPACE ( LEN ( cMyPass ) )
RETURN ( .F. )

FUNCTION fCalcPass ( CcMyPass ) //—

LOCAL Toa, Pala, J,
I

SET DECIMALS TO 9
CcMyPass := ALLTRIM ( CcMyPass )
Toa := LEN ( CcMyPass )
Pala := 0
J := Toa + 2

FOR I = 1 TO Toa
J++
Pala := Pala + ( J + LOG ( ASC ( (
SUBSTR ( CcMyPass, I, 1 ) ) ) ) )
NEXT
RETURN ( ROUND ( ( Pala * 18.12345 ) * (
1/( 22/7 ) ), 8 ) )

FUNCTION fBrancos ( VarToClean ) //—

// Joga todos os caracteres a direita e
retira os zeros a esquerda

LOCAL j, i, Compa

j := LEN ( VarToClean )
VarToClean := ALLTRIM ( VarToClean )
Compa := LEN ( VarToClean )

```

```

FOR i = 1 TO Compa
IF SUBSTR ( VarToClean, i, 1 ) = "0"
VarToClean := STUFF ( VarToClean,
i, 1, " " )
ELSE
EXIT
ENDIF
NEXT

VarToClean := ALLTRIM ( VarToClean )
Compa := LEN ( VarToClean )
RETURN ( SPACE ( j - Compa ) + VarToClean )

FUNCTION fConf //—

// Funcao para pedir a confirmacao do
usuario

LOCAL Cnf := SPACE ( 1 )

SETCOLOR ( CorG )
fDesBox ()
TONE ( 400, 0.1 )
TONE ( 300, 0.5 )

@ ( MAXROW () - 1 ), 3 SAY "Confirma: (S/N) "
GET Cnf PICTURE "!" VALID Cnf $ "SN"
READ

TONE ( 500, 0.03 )
Cnf := IF ( LASTKEY () = 27, "N", Cnf )
RETURN ( IF ( Cnf = "S", ( .T. ), ( .F. ) ) )

PROCEDURE fAvisa ( Ner ) //—

// Envia mensagem na linha inferior da
Tela

LOCAL OldCorAvs

fDesBox ()
OldCorAvs := SETCOLOR ( )
SETCOLOR ( CorG )
@ ( MAXROW () - 1 ), 2 SAY REPLICATE ( "
", ( MAXCOL () - 2 ) )
@ ( MAXROW () - 1 ), 2 SAY "Aviso: "
SETCOLOR ( CorA )
@ ( MAXROW () - 1 ), 8 SAY REPLICATE ( "-
", ( MAXCOL () - 8 ) )
SETCOLOR ( CorF )
@ ( MAXROW () - 1 ), 9 SAY VtAviso [Ner]
SETCOLOR ( OldCorAvs )
RETURN

PROCEDURE fDesBox //—

// Limpa aviso enviado pela funcao fAvisa
e outros

SETCOLOR ( CorG )
@ ( MAXROW () - 1 ), 02 SAY REPLICATE ( "
", ( MAXCOL () - 2 ) )
RETURN

FUNCTION CabeTel ( MeuProg ) //—

// Fundo de Tela Base para Digitacao

LOCAL MyTela

SAVE SCREEN TO MyTela
SCROLL ( 6, 3, ( MAXROW () - 3 ), (

```

```

MAXCOL ( ) - 2 ), 0 )
@ 6, 3 TO ( MAXROW ( ) - 3 ), (
MAXCOL ( ) - 2 ) DOUBLE
fCentra ( 7, MeuProg )

SET SCOREBOARD ON
SET CURSOR ON
RETURN ( MyTela )

FUNCTION Limpa //-----

SETCOLOR ( CorG )
CLS
@ 01, 01 TO MAXROW ( ), MAXCOL ( )
RETURN ( fCentra ( 1, "Sistema de Senhas"
) )

PROCEDURE fCentra ( Clin, Centra ) //-----
// Centraliza no Centro da Linha no Moni-
tor

@ Clin, ( MAXCOL ( ) - LEN ( Centra ) ) / 2
SAY Centra
RETURN

```

INCLUI.PRG

```

Programa: INCLUI.PRG
Programador: Dirceu da Rosa Portela
LOCAL MyTela
WHILE ( .T. )
    SETCOLOR ( CorG )
    MyTela := CabeTel ( "Cadastramento
de Usuarios" )
    cNewUser := SPACE ( LEN ( Username )
)

    @ 10, 5 SAY "Nome do Usuario: "
    @ 10, 23 GET cNewUser PICTURE "@!"
VALID fVazio ( cNewUser, 4 )
    READ
    IF LASTKEY ( ) = 27
        RETURN
    ENDIF
    IF !fConf ( )
        RETURN
    ENDIF
    RESTORE SCREEN FROM MyTela
    cNewUser := FBRANCOS ( cNewUser )
    IF !DBSEEK ( cNewUser )
        APPEND BLANK
    ENDIF
    REPLACE Usuario WITH cNewUser
    IF Autenti == 0
        REPLACE Autenti WITH (
fCalcPass ( cNewUser ) )
    ENDIF
ENDDO
STATIC FUNCTION fVazio ( cNewUser, Ner ) /
-----
fDesBox ( )
cNewUser := FBRANCOS ( cNewUser )
IF EMPTY ( cNewUser ) .OR. cNewUser =
Username .OR. ALLTRIM ( cNewUser ) =
MainUser
    TONE ( 300, 5 )
    fAvisa ( Ner )
    RETURN ( .F. )
ENDIF
RETURN ( .T. )

```

ALTERA.PRG

```

Programa: ALTERA.PRG
Programador: Dirceu da Rosa Portela
LOCAL MyTela
WHILE ( .T. )
    SETCOLOR ( CorG )
    MyTela := CabeTel ( "Alterar Senha"
)
    cOldPass := cNewPassA := cNewPassB :=
SPACE ( LEN ( MyPass ) )

    @ 11, 5 SAY "Digite sua Senha:"
    @ 13, 5 SAY "Digite sua nova Senha:"
    @ 15, 5 SAY "Redigite sua nova
Senha:"

    SETCOLOR ( "W/N, W/W, , , N/N" )

    @ 11,31 GET cOldPass PICTURE "@!"
VALID fAltPass ( @cOldPass, ( .F. ) )
    @ 13,31 GET cNewPassA PICTURE "@!"
    @ 15,31 GET cNewPassB PICTURE "@!"
    READ

    IF LASTKEY ( ) = 27
        EXIT
    ENDIF
    cNewPassA := FBRANCOS ( cNewPassA )
    cNewPassB := FBRANCOS ( cNewPassB )
    IF cNewPassA != cNewPassB
        SETCOLOR ( CorG )
        fAvisa ( 2 )
        TONE ( 300, 5 )
        INKEY ( 0 )
        LOOP
    ENDIF
    IF !fConf ( )
        RETURN
    ENDIF
    MyPass := cNewPassA
    REPLACE Autenti WITH fCalcPass (
MyPass )
    RETURN
ENDDO

STATIC FUNCTION fAltPass ( cMyPass,
RetKey ) //-----
Username := FBRANCOS ( Username )
IF ( ALLTRIM ( Username ) ) = ( MainUser
)
    RETURN ( .F. )
ENDIF
cMyPass := FBRANCOS ( cMyPass )
PassTried := PassTried * 10
IF !DBSEEK ( Username )
    TONE ( 950, 0.1 )
    INKEY ( PassTried )
    cMyPass := SPACE ( LEN ( cMyPass )
)
    RETURN ( .F. )
ENDIF
IF Autenti = fCalcPass ( cMyPass )
    PassTried := 1
    RETURN ( .T. )
ENDIF
TONE ( 950, 5 )
INKEY ( PassTried )
cMyPass := cNewPassA := cNewPassB :=
SPACE ( LEN ( cMyPass ) )
RETURN ( .F. )

```


CLASSIC SOFT

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

TEL /FAX (011) 875-4644

APLICATIVOS
MAIS VENDIDOS

FAÇA SEU PEDIDO: Por telefone, fax ou carta.

FORMAS DE PAGAMENTO:

A) SEDEX à cobrar, você só pagará quando retirar o pedido no correio da sua cidade.

(Lembramos que os serviços dos correios são caríssimos)

B) CHEQUE NOMINAL à CLASSIC SOFT LTDA., para sua comodidade e economia recomendamos fazer o pedido por cheque nominal pois você recebe seu pedido em casa.

C) DEPÓSITO BANCÁRIO: Unibanco - ag. 137 - conta 113 444-4 em nome de Classic Soft Bradesco - ag 117-1 - conta 98741-7 em nome de Classic Soft - enviando xerox do depósito junto ao pedido.

DESPESAS POSTAIS: (Registrada) pedidos até 18 discos..... R\$2,80 (Preço somente para pagamento em cheque ou depósito bancário)

PROMOÇÕES PC

10 Jogos ou aplic. ganhe um grátis c/ disco.

50 Jogos ou aplic. ganhe 10 grátis c/ disco

DISCO 5 1/4 HD C/ GRAV..... R\$ 2,00

DISCO 5 1/4 DD C/ GRAV..... R\$ 1,50

PARA COMPRA ACIMA DE 20 DISCOS

PAGAMENTO EM DUAS VEZES:

metade no ato, metade para 15 dias após.

APLICATIVOS DE DOMÍNIO PÚBLICO E SHAREWARE PARA PC/XT/AT

COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO	COD. Q/D	NOME/DESCRIÇÃO
PROGRAMAS PARA WINDOWS					
W0252	1DD ABOVE & BEYOND - administra informações pessoais.	A0910	1DD ANSI PAINT - editor grafico, usa tabela asc.	A0879	1DD CHART - programa para engenharia elétrica.
W0239	1DD ANIMATE FOR WINDOWS - imagens animadas.	A0909	1DD CHARTS UNLIMITED - integra graficos e texto.	AH909	1DD EASE CASE 1.67 - software de engenharia.
W0238	1DD ASTRONOMY CLOCK - horas astronômicas e mundiais.	A0907	1DD FINGER MAPS 1.01 - edita mapas com dados e informações.	A0878	1DD NET WORK - criação e análise de circuitos eletrônicos.
WH293	1DD ASTRONOMY LAB - gera eventos astronômicos simultâneos.	A0906	1DD FINGER PAINT 2.0 - editor grafico facil uso, otimo.	AH877	1DD HSPICE - simulador de circuito eletrônico.
W0270	1DD BANG BANG - jogo de estratégia para 2 jogadores.	A0905	1DD FINGER VGA - processador de imagens, pinta e anima.	A0876	1DD RESISTOR COLOR (ega) - guia de resistor, calculos em Ohms.
W0237	1DD BIZ WIZ - calculadora financeira.	A0903	2DD FLOW DRAW 2.2 - editor de fluxo grama, mapas ... novell	ESCRITÓRIO E IMPRESSORES	
W0236	1DD BMP COLLECTION 1 - pacote de telas BMP.	A0902	1DD HI-RES RAINBOW - editor grafico. (ega)	A0963	1DD AC HUNTER - alta qualidade referente a telefones.
WH231	1DD BMP COLLECTION 2 - mais telas.	A0901	1DD LEONARDO (ega) - editor grafico c/ construção de slides.	A0985	1DD ADDRESS MANAGER - mala direta, telefones, endereços.
W0268	1DD BOD FOR WINDOWS - jogo de raciocínio com palavras.	A0898	1DD MAC PASTE 2.0 - editor grafico, otimo.	A0982	1DD AMORTIZATION - faz calculos financeiros e estimativas.
W0254	1DD BOX PLOT - calcula a frequência de resposta do falante.	AH899	1DD PAINTERS APPRENTICE - facil uso, ferramenta p/ pintar.	A0970	1DD BUSINESS ANALYSIS - programa financeiro e estatístico.
W0255	1DD BUILDER - cria ícones para documentos.	A0897	1DD PARTY DOT - gerador de desenhos artísticos.	A0989	1DD CLIENT NOTE FILE - manipula informações sobre clientes.
WH264	1DD CAD VANTAGE - poderoso cad para windows.	A0896	1DD PC ART 4.0 (ega) - editor grafico de facil uso.	A0971	1DD CONSTRUCTION EST - estima material e custo p/ construção
W0236	1DD CHEMICAL FOR WINDOWS - modelo de moléculas em 3d.	CAD/GRÁFICOS		AH816	1DD CONSTRUCTION PLUS - agenda de telefones e compromissos.
AH820	1DD EXPLOSIV WINDOWS/DOS - fontes graficas p/ monitor.	A0891	1DD ANY-ANGLE 2.55 - estudo dos triangulos, nova versao!	A0967	1DD EASY DIAL 3.5 - programa para uso com modems.
W0240	1DD FINANCIER PLUS - organiza orçamentos, financiamentos ...	AH893	1DD CADET - editor de texto p/ uso com AUTO CAD.	AH981	1DD EZ FORMS EXECUTIVE - editor de formulários.
W0256	1DD FRACTAL PAINT - programa interativo p/ projetos graficos	AH892	1DD CURVE DIGITIZER - versatil editor grafico.	AH986	1DD EZ FORM FIRST 1.1 - mestre para criação de formulários.
W0269	1DD GAME COLLECTION 1 - três jogos de raciocínio tipo tetris.	A0890	1DD DICGO 3.0 - para coordenadas geométricas em 2D.	AH980	1DD EZ FORMS LITE 1.5 - editor de formulários.
W0235	1DD GIF 2 BMP - converte telas .GIF para .BMP.	A0889	1DD DRAFT CHOICE 1.51 - nova versao do otimo cad.	AH822	1DD FAST BOOKS - controle as finanças de casa.
W0234	1DD HP CALCULATOR - calculadora HP para windows.	AH818	2DD ENVISION PUBLISHER (VGA) - desktop publishing, excelente!	A0983	1DD FINANCE ANALIZER 2.0 - calcula empréstimos, depósitos...
WH258	1DD INCONTACT - completo administrador de contatos.	AH894	1DD HYPER SLIDE - apresenta e cria slides, usa telas AUTOCAD	A0964	1DD FIND AREA CODE - procura codigos de telefones nos EUA.
WH265	2DD INSIDE COREL DRAW - vários utilitários para windows.	A0895	1DD LAYOUT - criação de desenhos e ferramentas p/ manufatura.	A0968	2DD FONE 6.1 - fornece preços de chamadas internacionais.
W0233	1DD IO TEST FO WINDOWS - teste de CI.	A0888	1DD MEGA DRAW 4.0 - ferramenta p/ desenhos e animações.	A0965	1DD FONE BOOK 3.0 - organiza sua agenda telefonica.
W0259	1DD LASER TAME - utilitário para impressoras à laser.	AH831	1DD PC DRAFT CAD 3.6 - poderoso cad.	AH824	1DD FORM GENERATOR - editor de texto c/ caracteres graficos.
W0260	1DD MATAGRAPH V2.4 - gera curvas matemáticas.	A0884	4DD PC KEY DRAW 3.76a - versatil sistema grafico, novell	A0808	1DD LABEL MAGIC 3.01 - editor de etiquetas graficas.
W0262	1DD METRIC CONVERTER - conversor de medidas métricas.	A0883	1DD PRINT CAD 1.14 - emulador de plotter para cad.	A0984	1DD LOAN CALC. - calcula mensalmente pagº de empréstimos
WH261	1DD MICRO LINK - pacote de comunicação para modem.	A0835	1DD RECURSIVE REALM 3.0 - sistema p/ criar fractais.	A0972	1DD PC AREA CODE 3.0 - procura areas das cidades dos EUA.
W0263	1DD MONEY SMITH - controle suas taxas de cheque.	A0882	1DD QUEST V3.1 - editor grafico em 3d, otimo.	A0973	1DD PC BID 2.1 - preço estimado em contratos e trabalhos.
W0232	1DD MY CATS - gato que fica caçando o cursor.	EDUCATIVOS		A0974	2DD PC ESTIMATOR - elabora tabelas de preços.
W0245	1DD PAINT SHOP PRO - converte, exibe, altera e imprime imagens	A0952	1DD BETTER EYESIGHT - tudo sobre os olhos e seus musculos.	A0988	3DD PC MAIL 2.92 - mala direta, excelente.
W0251	1DD ROCK FORD - editor profissional de cartões.	A0956	1DD BISIM - imita eco sistemas naturais.	AH976	1DD PHONE 2.20 - agenda telefonica c/ nomes e endereços.
W0250	1DD SYNC IT - faz transferência de arquivos entre micros.	A0955	1DD CHEM PACK - completa tabela periodica.	A0966	1DD PHONE MAN - agenda de endereços e telefones.
W0267	1DD TETRIS 3D FRACTAL - tetris em 3d dimensões.	A0958	1DD CHEMICAL 4.2 - cria moldes de moléculas 3d, nova versao.	A0978	2DD REGIT 4.2 - transforma seu pc em uma caixa registradora.
W0249	1DD TOUCH TYPE TUTOR - treina sua dactilografia, excelente.	A0957	1DD CHEMVUE - animação molecular em 3D.	A0992	3DD STOCK CHARTING 3.11 - controle de estoque e mercadorias.
W0244	1DD XWCRLD CLOCK - horas de todos os países do mundo.	A0954	1DD ELECTRON - tudo sobre eletrons e eletricidade.	A0977	1DD THE MAGNIFICENT ADDING - converte seu pc em calculadora.
W0247	1DD WHOCF IT UP - maximiza as funções de seu dentro do wind.	A0959	1DD ELEMENT STUDY AID - tudo sobre os elementos químicos.	PROGRAMAS EM PORTUGUES	
WH248	1DD WIN ABC - introdução ao computador para crianças.	A0821	1DD FAMILY TREE - efusua calculos geneticos.	A0390	1DD ADM. ESCOLAS E ACA. - sistema para escolas e academias.
W0242	2DD WIN GRAB - para imprimir endereços em envelopes.	A0823	1DD FLAGS - bandeiras de todos os países e estados.	A0561	1DD AGENDA - agenda completa com manual em português.
WH246	1DD WINFIN - teste programas para análise financeira.	AH825	1DD GEO CLOCK (vga) - atlas digitalizado.	A0004	1DD AGENDA - agenda de compromissos.
WH241	1DD WINSPELL - teste de ortografia.	A0960	1DD HAZARDOUS CHEMICAL - análise de compatibilidade química.	A0532	1DD AMIGO (ega) - código de defesa do consumidor.
PROGRAMAS INFANTIS					
AH927	1DD ADVENTURE TOOL KIT - para criar aventuras.	A0809	1DD LEARN TO SING - ensina o alfabeto usado pelo mudo.	A0008	1DD ASTRAL (zodpe) - faz calculos e mapas astrológicos.
A0926	1DD ALPHABET GAMES - alfabeto para crianças, pré-escola.	A0810	1DD LOTUS LEARNING - ensina a usar a planilha lotus 123.	A0655	1DD CADASTRO DE CLIENTES - cadastro de clientes.
A0925	1DD AMAND LETTER LOTTO - jogo p/ crianças, cores e letras.	A0829	1DD NATIONS OF WORLD - estatísticas geográficas do países.	A0025	3DD CONSTITUICAO ELETORICA - constituição brasileira de 88.
A0924	1DD ANIMAL MATH - aprenda a contar, somar, subtrair ...	A0961	1DD PC CALIB - calibra concentração de substâncias químicas.	A0484	2DD CONTABILIDADE - sistema de contabilidade.
A0922	1DD ANIMAL QUEST (vga) - jogo para crianças, excelente!	A0832	1DD PC FASTTYPE (ega) - otimo curso de dactilografia.	A0447	1DD CONTAS A PAGAR 8.2 - contas a pagar. (Compasso)
AH923	1DD ANIMATED ALPHABET (ega/vga) - otimo p/ aprender ingles.	A0914	1DD THE HEART - tudo sobre o coração humano.	A0389	1DD CONTAS A PAGAR/RECEBER - contas a pagar e receber.
AH826	1DD ANIMATED MATH (ega) - aprenda a contar com figuras.	A0836	1DD VACATION PLANNER - informações e mapas dos EUA e Canada	A0764	1DD CONTAS A RECEBER 8.2 - contas a receber. (Compasso)
AH828	1DD ANIMATED SHAPES (ega/vga) - p/ identificação de figuras	A0962	1DD WA TOR - simulação de predadores e presas.	A0763	1DD CONTROLE BANCARIO - controle suas finanças. (Compasso)
AH929	1DD ANIMATED WORDS (ega/vga) - aprenda ingles c/ figuras e sons	CATALOGADORES		A0779	1DD CONTROLE DE ESTOQUE 8.2 - otimo control/estoque. (Compasso)
A0842	1DD BERT'S DINOSAURS - cria paisagens e voce pinta.	A0873	1DD ALBUM MASTER - versatil catalogador de album.	A0564	2DD COSMICO CONTABILIDADE - sistema de contabilidade.
A0936	1DD BOAT BOX - otimo jogo para crianças.	A0872	1DD BOOK LIBRARIAN - catalogador de livros profissional.	A0729	1DD CRIPTO - criptografador de programas.
A0932	1DD BRAINSCAPE - adventure em ingles.	AH875	1DD BUCK FILE - otimo programa p/ colecionadores.	A0485	1DD CUSTO & FATURAMENTO - tudo para controlar sua firma.
A0933	1DD BRANDON'S LUNCHBOX - progr. p/ introdução ao teclado.	A0870	1DD CASSETTE MASTER - cataloga fitas c/ funções de Impressão.	A0559	1DD DAP 1.1 V147 - tira as senhas de jogos.
A0844	1DD CATCHEM (vga) - otimo jogo para crianças.	AH874	1DD CASSETT - sistema para catalogar fitas K-7.	A0786	1DD DISK INDEX - catalogador de discos.
A0934	1DD CHILDREN'S GRAPHICS - para desenhar e contar.	A0871	1DD COIN FILE - sistema de inventário p/ coleções de moedas.	A0785	1DD ELETRO - avalia o orçamento de projetos eletrônicos.
A0813	1DD CLOCK AND MOUSE - aprenda a ver horas.	A0869	1DD COLLECT - versatil sistema banco de dados.	A0787	1DD EXTOK 2.09 - controle de estoque físico e financeiro.
AH815	1DD COIN IN THE BOX - jogo para crianças, soma.	A0868	1DD FOR ANTIQUE DOC. - p/catalogar antigas e raras documentos	A0768	1DD FICHIARIO ELETRONICO - banco de dados, agenda...
A0821	1DD CRAZY SHUFFLE - otimo jogo de memoria.	A0867	1DD FOR COMIC BOOK - programa para colecionadores de livros.	A0762	1DD FLUXO DE CAIXA 8.2 - sistema de fluxo de caixa. (Compasso)
A0827	1DD EGA COLOR BOOK - telas c/ desenhos p/ crianças pintarem	A0866	1DD FOR GUN COLLECTORS - para colecionadores de armas.	A0496	1DD FOLHA DE PAGAMENTO - sistema de folha de pagamento.
A0935	1DD EGA MOUSE PAINT (EGA) - 29 figuras p/ pintar.	A0807	1DD INTELCAT - catalogador de discos.	A0398	1DD FOLHA DE PAGAMENTO - outro otimo folha de pagamento.
A0805	1DD FUNNELS & BUCKETS - jogo com contas matemáticas.	AH865	1DD MOVIES - banco de dados para filmes.	A0242	1DD GUIA PAULISTA - guia de hotéis, lazer, restaurantes ...
AH931	1DD JOHN'S ANIMATED - diversao para crianças.	NUTRIÇÃO E SAÚDE		A0781	3DD INFO 2000 - introdução a Informatica.
A0829	1DD KID PAINT (ega) - telas para crianças pintarem.	A0843	1DD BARTENDER 1.1 - 200 receitas de bebidas e coquetéis.	A0656	1DD LDKS - faz etiquetas p/ disco com diretório.
AH930	1DD THE ANIMATED MEMORY (ega/vga) - jogo de memoria.	A0951	1DD BICRYTHM - gera lista de biorritmo mensal.	A0667	1DD LOTO DESDOBRADO - faz sorteio de lotto podendo imprimir
A0939	1DD WORD GALLERY - aprenda ingles com desenhos.	A0920	1DD COMPUTER BAKER - 99 receitas p/ forno. Banco de dados.	A0766	1DD MALA DIRETA 8.2 - super mala direta. (Compasso)
AH814	1DD WORD PROCESSING FOR KIDS - editor de texto p/ crianças.	AH915	1DD DIET AID - plano de dieta computadorizada, banco dados.	A0069	1DD MALA DIRETA PRO BASE - sistema de mala direta.
AH840	1DD WORD RESCUE - jogo de ação, monte palavras.	A0950	1DD DIET TEST - controle de peso.	A0780	1DD MANUAL DOS SISTEMAS - manual dos sistemas da Compasso.
AH841	1DD WUNDER BOOK (vga) - jogo para crianças c/ desenhos.	A0919	1DD EDNAS'S COOK BOOK - completo sistema para receitas.	A0428	1DD MULTIMAIL 1.2 - sistema de mala direta.
ASTRONOMIA					
AH858	1DD ACE ASTRONOMY - tudo sobre o sistema solar.	A0940	1DD EKG - interessante apresentação envolvendo corpo humano.	A0497	1DD PC POLILOUT - sorteio de lotto e loteria esportiva.
A0859	1DD ASTROCK - relógio astronômico.	A0939	1DD EMS - técnicas de emergência médica.	A0520	1DD PRONTO - fichario eletrônico.
A0860	1DD ASTROL 96 - calcula o zodíaco, posição dos planetas ...	A0917	1DD FAST FOODS - lista nutricional c/ seus valores proteicos	A0099	1DD SAMI - fantástica agenda de compromissos.
A0861	1DD ASTROMICAL EPHEMERIS - fornece mapas astronômicos.	A0916	1DD FLOWER REMEDY PROGRAM - ensino sobre as flores.	A0539	1DD SENA 91 - sorteio de jogos para sena.
A0857	1DD COSMOS 8.07 - simulação astronômica, estilo planetário.	A0946	1DD GOURMET RECIPES - 66 diferentes receitas em formato TXT.	A0646	3DD SENA 4200 - faz sorteios e combinações da sena.
A0855	2DD DEEP SPACE 3D - produz mapa estelar.	A0918	1DD HEADACHE FREE - informações relativas a dor de cabeça.	AH801	1DD SIS. CONTROLE BANCARIO - controle bancario.
A0854	1DD EARTH WATCH - exibição de graficos da terra e lua.	A0913	1DD HEALTH AIDE - orientação nutricional.	AH802	1DD SIS. CONTROLE FINANCEIRO - controle financeiro.
A0853	1DD GRAVITY SIMULATOR - simula gravidade entre os planetas.	A0945	1DD HOME BARTENDERS GUIDE - receitas de bebidas e drinks.	A0767	1DD SISTEMA CONTABIL - sistema de contabilidade integrado.
A0852	1DD JUPITOR SATELLITE SIM. - simulação e exibição de Júpiter	A0944	1DD INSULIN - prog. p/ ajudar na regulagem de insulina usada	A0105	1DD SISTEMA CONTROLE ESTOQUE - controle de estoque.
A0850	1DD LAUNCHER - informações sobre orbitas.	A0948	1DD KINETICS - ajuda o medico no controle de doses e drogas.	A0777	1DD SISTEMA IMOBILIARIA - sistema para imobiliárias.
AH851	1DD MISSION TO MARS - todas informações sobre marre.	A0949	1DD NON-MEDICAL - técnicas p/ superar sofrimento e dores.	A0444	1DD SISTEMA PADRAO CONTABIL - sistema de contabilidade.
A0849	1DD MOONS OF JUPITER - posições de Júpiter e suas luas.	A0947	1DD NURSE WORKS 2.0 - series de enfermagem c/ utilitários.	A0575	1DD SUPER LOTO MASTER - sorteio da lotto.
A0848	1DD NAVIGATION JUPITOR - programa p/ navegação marinha.	AH843	1DD PRESCRIPTION ASSISTANT - prescrição de etiquetas.	A0788	1DD TBAY 6.004 - anti-virus em português.
A0847	1DD PLANETS - utilitário c/ informações sobre os planetas.	AH843	1DD SLIMMER - redução de peso p/ nível de colesterol alto.	A0113	1DD TUTOR DOS 4.01 - tudo sobre o dos 4.01.
A0846	1DD SLICON SKY - exibe mapa celestial e posição dos planetas	AH853	1DD THE ALTERNATIVE HEALTH - varios assuntos sobre saúde.	A0114	1DD TUTOR LOTUS 123 - aprenda a utilizar a famosa planilha
A0845	1DD SKY BASE 2000 - cria mapas e imagens do céu.	A0942	1DD THE STRESS TEST - determina seu nível de stress.	AH778	1DD WNE - editor de textos em português.
A0836	1DD SKY GLOBE 3.0 - faz mapas das estrelas e constelações.	A0941	1DD WHY YOU SMOKE - avalia e relata procedimento de fumar.	ATENDEMOS TODO O BRASIL	
DESENHOS E PINTURAS					
A0912	1DD 256 DRAW (vga) - editor grafico, excelente.	AH937	1DD YOUR NUTRITIONIST - nutrição, análise e planejamento.		
AH911	1DD ANOTHER PROGRAM (vga) - animações, edição e som.	A0881	1DD A-FILTER - calculo p/ resistor e valores p/ filtros.		
ENGENHARIA					
A0880 1DD CC COGO - programa para engenharia civil.					

TEMOS PROGRAMAS PARA MSX - AMIGA - PC/XT/AT
PEÇA CATALOGO GRATIS ESPECIFICANDO O SEU MICRO

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - FREGUESIA DO Ó - SÃO PAULO - CAPITAL - CEP 02960-000

ou depósito bancário)

metade no ato, metade para 15 dias após.

ATENDEMOS SEU PEDIDO ATÉ ÀS 21 HORAS POR TELEFONE

ROTINA

Extenso

Micro: PC XT/AT
Memória: 640 Kbytes
Vídeo: CGA/EGA/VGA
Linguagem: Clipper
Requisitos: Nenhum

Mauro Lúcio da Silva

O programa que apresento transforma números, até 999,999,999.99, no seu correspondente por extenso. Seu uso é fácil, sendo desnecessário detalhá-lo.

Espero que ele possa ser útil para quem desenvolve sistemas contábeis.



MAURO LÚCIO DA SILVA programa em Basic, Cobol e Clipper.

EXTENSO.PRG

```
* CRIA E INICIALIZA VARIÁVEIS E RECEBE O
NUMERAL
SET FIXED ON
SET DECIMALS TO 2
BORDA=CHR(201)+CHR(205)+CHR(187)+CHR(186)+CHR(188)+CHR(205)+
CHR(200)+CHR(186)+CHR(032)
CLEAR
DO WHILE .T.
    VALEXT=0
    SET COLOR TO /BG
    @ 00,00 SAY SPACE(80)
    @ 24,00 SAY SPACE(80)
    @ 00,00 SAY "Transforma numerais em
    extensos"
    SET COLOR TO B
    @ 07,00 CLEAR TO 23,79
    SET COLOR TO W/BG
    @ 03,20,05,55 BORDA
    @ 04,22 SAY "Entre com Valor: " GET
    VALEXT PICTURE "999,999,999.99"
    READ
    IF LASTKEY()=27
        EXIT
    ENDIF
    DO EXT_VAL
ENDDO
QUIT
* RELACIONA E SEPARA O NUMERAL EM 4
PARTES *****
PROCEDURE EXT_VAL
    PRIVATE TXTBLS[03], TXTBLP[03], CT[09],
    DZ[09], UN[09], CZ[10], CRZ
    TXTBLS[01]= "Cruzeiro"
```

```
TXTBLS[02]= "Mil"
TXTBLS[03]= "Milhao"
```

```
TXTBLP[01]= "Cruzeiros"
TXTBLP[02]= "Mil"
TXTBLP[03]= "Milhoes"
```

```
EXT=""
UCT=""
```

```
CT[01]= "Cento"
CT[02]= "Duzentos"
CT[03]= "Trezentos"
CT[04]= "Quatrocentos"
CT[05]= "Quinhentos"
CT[06]= "Seiscentos"
CT[07]= "Setecentos"
CT[08]= "Oitocentos"
CT[09]= "Novecentos"
```

```
CZ[01]= "Dez"
CZ[02]= "Onze"
CZ[03]= "Doze"
CZ[04]= "Treze"
CZ[05]= "Quatorze"
CZ[06]= "Quinze"
CZ[07]= "Dezesseis"
CZ[08]= "Dezessete"
CZ[09]= "Dezoito"
CZ[10]= "Dezenove"
```

```
DZ[01]= "Dez"
DZ[02]= "Vinte"
DZ[03]= "Trinta"
DZ[04]= "Quarenta"
DZ[05]= "Cinquenta"
DZ[06]= "Sessenta"
DZ[07]= "Setenta"
DZ[08]= "Oitenta"
DZ[09]= "Noventa"
```

```
UN[01]= "Um"
UN[02]= "Dois"
UN[03]= "Tres"
UN[04]= "Quatro"
UN[05]= "Cinco"
UN[06]= "Seis"
UN[07]= "Sete"
UN[08]= "Oito"
UN[09]= "Nove"
```

```
CRZ=""
```

```

    UXT=STR(VALEXT)
    EXT=ALLTRIM(UXT)
    MILH=""
    MILS=""
    UNID=""
    CENT=""
    TX1=""
    TX2=""
    TX3=""
    TX4=""

    IF LEN(EXT)=12
        MILH=SUBSTR(EXT,01,3)
        MILS=SUBSTR(EXT,04,3)
        UNID=SUBSTR(EXT,07,3)
        CENT=SUBSTR(EXT,11,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=11
        MILH=MILH+"0"
        MILH=MILH+SUBSTR(EXT,01,2)
        MILS=SUBSTR(EXT,03,3)
        UNID=SUBSTR(EXT,06,3)
        CENT=SUBSTR(EXT,10,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=10
        MILH=MILH+"00"
        MILH=MILH+SUBSTR(EXT,01,1)
        MILS=SUBSTR(EXT,02,3)
        UNID=SUBSTR(EXT,05,3)
        CENT=SUBSTR(EXT,09,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=09
        MILH=MILH+"000"
        MILS=SUBSTR(EXT,01,3)
        UNID=SUBSTR(EXT,04,3)
        CENT=SUBSTR(EXT,08,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=08
        MILH=MILH+"000"
        MILS=MILS+"0"
        MILS=MILS+SUBSTR(EXT,01,2)
        UNID=SUBSTR(EXT,03,3)
        CENT=SUBSTR(EXT,07,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=07
        MILH=MILH+"000"
        MILS=MILS+"00"
        MILS=MILS+SUBSTR(EXT,01,1)
        UNID=SUBSTR(EXT,02,3)
        CENT=SUBSTR(EXT,06,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=06
        MILH=MILH+"000"
        MILS=MILS+"000"
        UNID=SUBSTR(EXT,01,3)
        CENT=SUBSTR(EXT,05,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=05
        MILH=MILH+"000"
        MILS=MILS+"000"
        UNID=UNID+"0"
        UNID=UNID+SUBSTR(EXT,01,2)
        CENT=SUBSTR(EXT,04,2)
    ENDIF

    IF LEN(EXT)=04
        MILH=MILH+"000"
        MILS=MILS+"000"
        UNID=UNID+"00"

```

```

    IF SUBSTR(EXT,1,1)="0"
        UNID=""
        UNID=UNID+"000"
        CENT=SUBSTR(EXT,03,2)
    ELSE
        UNID=UNID+SUBSTR(EXT,01,1)
        CENT=SUBSTR(EXT,03,2)
    ENDIF
ENDIF

DO MILHAO
DO MIL
IF VAL(MILH)>0 .OR. VAL(MILS)>0
    IF VAL(UNID)=0
        CRZ=CRZ+CHR(32)
        CRZ=CRZ+"de Cruzeiros Reais"
    ENDIF
ENDIF
DO UNIDADE
DO CENTAVO

PRIVATE TX[4]
DO SEPARA
SET COLOR TO /BG
@ 14,00 SAY REPLICATE("-",80)
@ 15,00 SAY SPACE(80)
@ 16,00 SAY SPACE(80)
@ 17,00 SAY SPACE(80)
@ 18,00 SAY SPACE(80)
@ 15,15 SAY TX[1]
@ 16,15 SAY TX[2]
@ 17,15 SAY TX[3]
@ 18,15 SAY TX[4]
@ 19,00 SAY REPLICATE("-",80)
OP=SPACE(1)
@ 24,00 SAY SPACE(80)
DO WHILE .T.
    @ 24,00 SAY "Imprimir? <S/N>: " GET
OP PICTURE "!" VALID (OP$"SN")
    READ
    IF LASTKEY()=27
        LOOP
    ENDIF
    @ 24,00 SAY SPACE(80)
    IF OP="N"
        RETURN
    ELSE
        DO IMPRIMA
        RETURN
    ENDIF
ENDDO
* CONVERTE PARTE PARA MILHAO *
PROCEDURE MILHAO
    IF VAL(MILH)=0
        RETURN
    ENDIF
    A=0
    A=VAL(SUBSTR(MILH,1,1))
    IF A>0
        IF A=1
            IF VAL(SUBSTR(MILH,2,2))=0
                CRZ=CRZ+"Cem"
            ELSE
                CRZ=CRZ+CT[A]
            ENDIF
        ELSE
            CRZ=CRZ+CT[A]
        ENDIF
    ENDIF
    A=VAL(SUBSTR(MILH,2,2))
    IF A>9 .AND. A<20
        A=A-9
        IF VAL(SUBSTR(MILH,1,1))>0
            CRZ=CRZ+" e "
        ENDIF

```

```

CRZ=CRZ+CZ[A]
ELSE
A=VAL(SUBSTR(MILH,2,1))
IF A>0
IF VAL(SUBSTR(MILH,1,1))>0
CRZ=CRZ+" e "
ENDIF
IF A > 0
CRZ=CRZ+DZ[A]
ENDIF
ENDIF
A=VAL(SUBSTR(MILH,3,1))
IF A>0
IF VAL(SUBSTR(MILH,2,1))>0 .OR.
VAL(SUBSTR(MILH,1,1))>0
CRZ=CRZ+" e "
ENDIF
IF A > 0
CRZ=CRZ+UN[A]
ENDIF
ENDIF
ENDIF
CRZ=CRZ+CHR(32)
A=VAL(SUBSTR(MILH,1,3))
IF A>1
CRZ=CRZ+TXTBLP[03]
ELSE
CRZ=CRZ+TXTBLS[03]
ENDIF
RETURN
* CONVERTE PARTE PARA MIL *
PROCEDURE MIL
IF VAL(MILS)=0
RETURN
ENDIF
IF VAL(MILH)>0
CRZ=CRZ+", "
ENDIF
A=0
A=VAL(SUBSTR(MILS,1,1))
IF A>0
IF A=1
IF VAL(SUBSTR(MILS,2,2))=0
CRZ=CRZ+"Cem"
ELSE
CRZ=CRZ+CT[A]
ENDIF
ELSE
CRZ=CRZ+CT[A]
ENDIF
ENDIF
ENDIF
A=VAL(SUBSTR(MILS,2,2))
IF A>9 .AND. A<20
A=A-9
IF VAL(SUBSTR(MILS,1,1))>0
CRZ=CRZ+" e "
ENDIF
CRZ=CRZ+CZ[A]
ELSE
A=VAL(SUBSTR(MILS,2,1))

```

```

IF A>0
IF VAL(SUBSTR(MILS,1,1))>0
CRZ=CRZ+" e "
ENDIF
IF A > 0
CRZ=CRZ+DZ[A]
ENDIF
ENDIF
A=VAL(SUBSTR(MILS,3,1))
IF A>0
IF VAL(SUBSTR(MILS,2,1))>0 .OR.
VAL(SUBSTR(MILS,1,1))>0
CRZ=CRZ+" e "
ENDIF
IF A > 0
CRZ=CRZ+UN[A]
ENDIF
ENDIF
ENDIF
CRZ=CRZ+CHR(32)
A=VAL(SUBSTR(MILS,1,3))
IF A>1
CRZ=CRZ+TXTBLP[02]
ELSE
CRZ=CRZ+TXTBLS[02]
ENDIF
RETURN
* CONVERTE PARTE PARA UNIDADE *
PROCEDURE UNIDADE
IF VAL(UNID)=0
RETURN
ENDIF
IF VAL(MILS)>0 .OR. VAL(MILH)>0
CRZ=CRZ+", "
ENDIF
A=0
A=VAL(SUBSTR(UNID,1,1))
IF A>0
IF A=1
IF VAL(SUBSTR(UNID,2,2))=0
CRZ=CRZ+"Cem"
ELSE
CRZ=CRZ+CT[A]
ENDIF
ELSE
CRZ=CRZ+CT[A]
ENDIF
ENDIF
ENDIF
A=VAL(SUBSTR(UNID,2,2))
IF A>9 .AND. A<20
A=A-9
IF VAL(SUBSTR(UNID,1,1))>0
CRZ=CRZ+" e "
ENDIF
CRZ=CRZ+CZ[A]
ELSE
A=VAL(SUBSTR(UNID,2,1))
IF A>0
IF VAL(SUBSTR(UNID,1,1))>0
CRZ=CRZ+" e "

```

CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO LTDA.

LIVROS TÉCNICOS E REVISTAS, NACIONAIS E ESTRANGEIRAS - PROGRAMAS
MICROS, PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

MATRIZ: AV. RIO BRANCO, 156
LOJA SS 127 (SUBSOLO)
CEP 20043-900 (ED.AV.CENTRAL
TEL.: 262-5723 (KS)

FILIAL: RUA DO CATETE No.311
LOJAS 108 E 311 H - CEP 22220-001
TELS.: 205-9747 / 285-7565
(RIO INFOSHOPPING)

RUA DO OUVIDOR, 97 A
TEL.: 232-2494
FAX (021) 240-4458

```

ENDIF
IF A > 0
    CRZ=CRZ+DZ[A]
ENDIF
ENDIF
A=VAL(SUBSTR(UNID,3,1))
IF A>0
    IF VAL(SUBSTR(UNID,2,1))>0 .OR.
VAL(SUBSTR(UNID,1,1))>0
        CRZ=CRZ+" e "
    ENDIF
    IF A > 0
        CRZ=CRZ+UN[A]
    ENDIF
ENDIF
ENDIF
CRZ=CRZ+CHR(32)
A=VAL(SUBSTR(UNID,1,3))
IF A>1
    CRZ=CRZ+TXTBLP[01]+CHR(32)+"Reais"
ELSE
    CRZ=CRZ+TXTBLS[01]+CHR(32)+"Real"
ENDIF
RETURN
* CONVERTE PARTE PARA CENTAVO *
PROCEDURE CENTAVO
    IF VAL(CENT)=0
        RETURN
    ENDIF
    IF VAL(UNID)>0 .OR. VAL(MILS)>0 .OR.
VAL(MILH)>0
        CRZ=CRZ+" e "
    ENDIF
    A=0
    A=VAL(SUBSTR(CENT,1,2))
    IF A>9 .AND. A<20
        A=A-9
        CRZ=CRZ+CZ[A]
    ELSE
        A=VAL(SUBSTR(CENT,1,1))
        IF A>0
            IF A > 0
                CRZ=CRZ+DZ[A]
            ENDIF
        ENDIF
        A=VAL(SUBSTR(CENT,2,1))
        IF A>0
            IF VAL(SUBSTR(CENT,1,1))>0
                CRZ=CRZ+" e "
            ENDIF
            IF A > 0
                CRZ=CRZ+UN[A]
            ENDIF
        ENDIF
    ENDIF
    CRZ=CRZ+CHR(32)
    A=VAL(SUBSTR(CENT,1,2))
    IF A>1
        CRZ=CRZ+"Centavos"
    ELSE
        CRZ=CRZ+"Centavo"
    ENDIF
    RETURN
* SEPARA O CRZ EM 4 STRINGS DE 50 POSICOES *
PROCEDURE SEPARA
    TX[1]=" "
    TX[2]=" "
    TX[3]=" "
    TX[4]=" "
    PALAVRA=""
    I=1
    CRZ=CRZ+CHR(32)
    Y=0
    Y=LEN(CRZ)
    FOR T=1 TO LEN(CRZ)

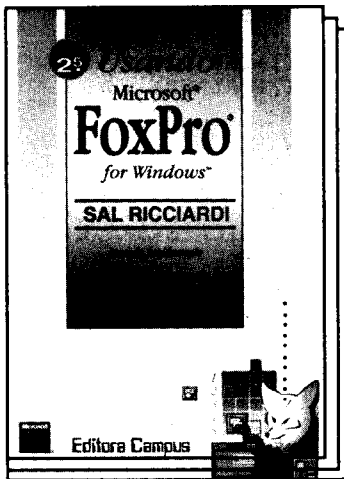
```

```

IF SUBSTR(CRZ,T,1)=" "
    A=0
    A=A+(LEN(TX[I])+LEN(PALAVRA))
    IF A < 50
        IF LEN(TX[I])=0
            TX[I]=TX[I]+PALAVRA
        ELSE
            TX[I]=TX[I]+CHR(32)
            TX[I]=TX[I]+PALAVRA
        ENDIF
        PALAVRA=""
    ELSE
        B=0
        B=50-LEN(TX[I])
        TX[I]=TX[I]+REPLICATE(" ",B)
        I=I+1
        TX[I]=TX[I]+PALAVRA
        PALAVRA=""
    ENDIF
ELSE
    PALAVRA=PALAVRA+SUBSTR(CRZ,T,1)
ENDIF
NEXT T
B=0
B=50-LEN(TX[I])
IF B>0
    TX[I]=TX[I]+REPLICATE(" ",B)
ENDIF
IF LEN(TX[1])=0
    TX[1]=REPLICATE(" ",50)
ENDIF
IF LEN(TX[2])=0
    TX[2]=REPLICATE(" ",50)
ENDIF
IF LEN(TX[3])=0
    TX[3]=REPLICATE(" ",50)
ENDIF
IF LEN(TX[4])=0
    TX[4]=REPLICATE(" ",50)
ENDIF
RETURN
* IMPRIMI O VALOR POR EXTENSO*
PROCEDURE IMPRIMA
    DO WHILE .T.
        IF .NOT. ISPRINTER()
            @ 24,00 SAY "Imp. não está
preparada. <ESC>-Retorna, <ENTER>-
Prossegue"
            TECLA=INKEY(0)
            IF TECLA=27
                @ 24,00 SAY SPACE(80)
                RETURN
            ENDIF
            IF TECLA=13
                LOOP
            ENDIF
            LOOP
        ENDIF
    EXIT
ENDDO
@ 24,00 SAY SPACE(80)
@ 24,00 SAY "Imprimindo..."
SET DEVICE TO PRINTER
@ PROW()+3,00 SAY "=="
"+TRANSFORM(VALEXT,"999,999,999.99")+
"+REPLICATE("=",62)
@ PROW()+1,15 SAY TX[1]
@ PROW()+1,15 SAY TX[2]
@ PROW()+1,15 SAY TX[3]
@ PROW()+1,15 SAY TX[4]
@ PROW()+1,00 SAY REPLICATE("=",80)
SET DEVICE TO SCREEN
@ 24,00 SAY SPACE(80)
RETURN

```

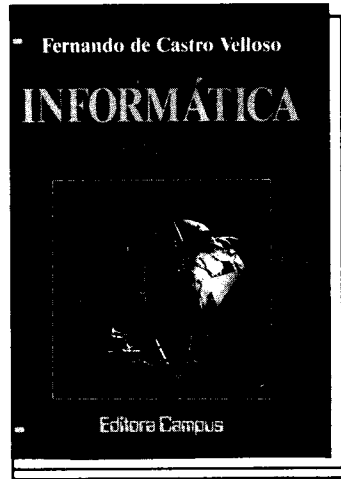

LIVROS



**Usando FoxPro for Windows
versão 2.5**
Sal Ricciardi
Editora Campus
540 páginas

Usando Microsoft FoxPro for windows vers~ao 2.5 é o seu Guia para utilizacao e compreencao deste poderoso gerenciador de banco de dados e da linguagem Xbase padrao que o controla. Se precisar de uma explicacao detalhada de um projeto de banco de dados ou tiver de pesquisar rapidamente um procedimento para utilizar uma das mais ferramentas de consulta do FoxPro, você vai encontrar as respostas aqui.

E quando estiver pronto para passar para tópicos mais avancados, o especialista em banco de dados, Sal Ricciard, estara pronto para ser seu guia com dicas, estratégias e solucoes nao encontradas na documentacao do produto. Cada capítulo introduz pelo menos um tópico fundamental e reforca os procedimentos corretos com exemplos práticos, de modo que você vai aprender com rapidez e lembrará do que aprendeu.



**INFORMATICA
Conceitos Básicos**
Fernando de Castro Velloso
Editora Campus
468 páginas

Destinado a estudantes de curso de introducao a informática, **INFORMATICA: CONCEITOS BASICOS** apresenta aos alunos os fundamentos da informática e os introduz progressivamente nos aspectos mais importantes do universo dos computadores, memórias, sistemas operacionais, unidades de entrada e saída, bancos de dados, linguagem, tecnologias baseadas em objetos, etc.

Repeleto de ilustracoes, exemplos, exercicios e respostas, este livro foi escrito por um experiente professor de curso de introducao a informática para ser um guia no seu aprendizado.

A apresentação dos assuntos é feita em uma linguagem agradável e clara, resulta de um livro de grande cobertura, fundamental como ponto de apoio para o conhecimento.

Para completar, apresenta uma sinopse história da informática no Brasil, um glossário e uma bibliografia que aplainarao ainda mais o seu conhecimento.



IBM PC: Dicas e Macetes de Software VOL. 1 E 2
Laércio Vasconcelos
Laércio Vasconcelos Computação Ltda.

Dicas e Macetes de Software volumes 1 e 2 foram escritos para proporcionar aos usuários comuns de micros XT, 286, 386, 486 e Pentium o alcance de técnicas dominadas apenas pelos feras da microinformática. E apresenta solução para centenas de problemas decorrentes do uso do micro, evitando dores de cabeça e agilizando seu tempo.

No volume 1 você vai saber mais sobre:

Cópias de disquetes protegidas, Acelerar a velocidade do disco, Recuperar discos formatados, Compactar arquivos Buffers de impressora, Backup, Medidas de proteção, Medição de desempenho, Otimizar o seu CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT, etc.

E no volume 2:

Gerenciamento de memória, Como acelerar a velocidade do acesso a disco, Recuperação de arquivos apagados, uso do DOUBLE SPACE e do STACKER, Programas Gráficos para MS-DOS e Windows, Animações gráficas, Novos comandos para MS-DOS 6, comunicação de dados por MODEM, etc.

Se seu problema é a portabilidade de programas executáveis e arquivos de dados...

RM/COBOL

O SISTEMA DE PRODUÇÃO DE APLICAÇÕES COMERCIAIS.

É o único caminho!

STANDARD MUNDIAL

- 255 chaves de acesso direto
- Criação de Pop-up Windows
- Leitura "Up & Down" de arquivos
- Estrutura Client-Sever LAN e RDBMS
- Mais de 2.000.000 Sistemas em uso

RM/PANELS

Gerador Automático de Telas
Sistema WYS/WYG

RM/COMPANION

Gerador Automático de Relatórios

- Gera Programa Fonte
- Gera Querys ao Usuário Final

RM/GRAPHS

Gera Gráficos de negócios

- 2D/3D
- Definição Automática de Cores

RM/CO«

Ambiente de Desenvolvimento, com editor Janela múltipla e Desenho Animado

RM/TOOLKIT

Família de Utilitários

- Mouse, Modem, Sistema Operacional, etc.

RM/plusDB

Interface Transparente com Banco de Dados Relacionais

- Informix*, Oracle*, Progress*, etc.

Mantém o Padrão dos Sistemas Abertos reduzindo seus tempos de programação em 80%

DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES

Quando você precisa de ferramentas para o desenvolvimento de aplicações superiores ao mercado, capacidade & funcionalidade & solução do RDBMS & superior a 4GE RM/COBOL & TOOL'S são incomparáveis.

Ferramentas de Desenvolvimento & Superfícies de Trabalho

O RM/Cobol possui um poderoso de ferramentas integradas para definir e construir aplicações tais como: Menus Ring-Style, Pop-Down & Pull-Down, e ainda Dialog Boxes, Forms e Objetos para desenvolvimento de Aplicações RM/Cobol, oferece maior capacidade e flexibilidade para o

desenvolvimento, reduzindo o tempo de manutenção e possibilitando uma consistente interface com o usuário. Superfícies de Trabalho são interfaces funcionais que permitem definir regras de integridade e de negócios. Somente o RM/Cobol possui um desenho de interface altamente visual e amigável, possibilitando uma fantástica melhoria na produtividade do desenvolvimento de telas, estando bem acima dos métodos de códigos convencionais. O Help on line está sempre presente para consulta.

Dicionário de Dados

O Dicionário de Dados do RM/Cobol é um repositário central para definir toda e qualquer informação usada na tela como: Borda, Lay-Out, Cores, Formato dos campos, Valiações Lógicas, Help on line, Mensagens de Ajuda e Erro, Prompt de cores campo a campo, e mais. Desta forma você ganha um controle de integridade de dados altamente eficiente, com vantagem adicional de uma reduzida codificação.

Abertura para outros ambientes

O RM/Cobol pode acessar outros Bancos de Dados como: INFROMIX, ORACLE e no final deste ano PROGRESS, INGRESS, pode acesar outras linguagens, através de "CALL" nas subrotinas. O "APPLICATION PROGRAM INTERFACE" permite criar subrotinas novas funções escritas em "C" e Assembler, o que possibilita inclusive acesso a outras bases de dados.

AData

Representante para Brasil, Argentina, Paraguai e Uruguai

ENDEREÇO NO BRASIL

Av. BRIG. FÁRIA LIMA, 613 - 8º ANDAR CJ 84
01451-000 - SÃO PAULO - SP
TEL/FAX: (011) 829-7891

ENDEREÇO NA ARGENTINA

Av. CORRIENTES, 821 - 6º ANDAR (1043)
BUENOS AIRES
TEL.: (541) 448-9426/7/8 - FAX: (541) 322-5240

Bitmap



Tá legal, eu chutei que o TIF é o padrão que dá a melhor compactação. Confesso que tenho uma certa "simpatia" por ele, sem razão nenhuma de ser. E já que o Luis Carlos Cividanes, de Uberaba, questionou isto resolvi tirar a prova dos nove.

Notou a figura engraadinha aí ao lado? Se não está ao lado do texto é porque o diagramador não seguiu minha orientação. Bem, essa figura tem 133 x 178 pixels em preto e branco, ou seja, 23.674 bits. Como em p&b não existe a

necessidade de registro de cor e como normalmente os bits são agrupados em bytes (foi o chefe quem disse isso, portanto...), é de se esperar que um arquivo contendo tal imagem possua algo em torno de 2.960 bytes.

O que fiz foi gravar esta figura usando diversos formatos e anotar o tamanho do arquivo gerado. Como os arquivos acrescentam cabeçalhos de identificação, além de compensarem o final das linhas, quando elas não terminam em bytes completos, era de se esperar arquivos um pouquinho maior que o tamanho real da figura.

Aqui está o resultado:

Compuserve GIF 89a.....	1.846 bytes
Tagged Image File Format TIFF (LZW).....	2.422 bytes
Word Perfect WPG versão 5.1.....	2.727 bytes
GEM Paint IMG.....	2.848 bytes

Sun Raster Images RAS.....	3.236 bytes
Zsoft Paintbrush PCX versão 5.....	3.361 bytes
PC Paint PIC.....	3.361 bytes

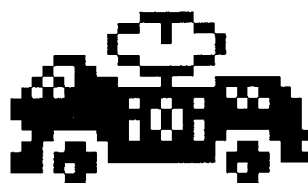
Grande surpresa, afinal o formato GIF foi produzido para arquivo de imagens com 256 cores. Viu só Luis Carlos, eu não estava tão errado assim em indicar o TIF, pelo menos em comparação com o cacareco do PCX.

Ah! eu estava mais do que certo, afinal o GIF também usa a compressão LZW só que tem uma diferença em relação ao TIF: a imagem é comprimida duas vezes, por isso é que dá diferença. Além do mais, tente usar arquivos GIF com o Ventura Publisher, ou com o Page Maker e você verá que tenho razão.

Bem, fico por aqui e espero que o pessoal da redação tenha um pouco de piedade e desligue o ar condicionado nestes tempos nebulosos (aqui no Rio está fazendo frio de 32 graus), brrrrrr.....

Bob Pixel

PS: você ainda não tem o disco Bitmap 1? O primeiro da série? Então não perca tempo e mande buscar logo o seu. O Bitmap vai entrar também nos BBS, ou seja, você pode pedir o disco na PRO KIT ou baixar do seu BBS preferido (se ele realmente tiver as últimas novidades). Só aconselho baixar do BBS quem tem modem de 14.400, pelo menos, pois o arquivo compactado tem aproximadamente 900 Kbytes.

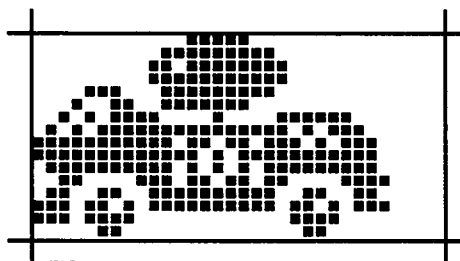


ANIMAÇÃO

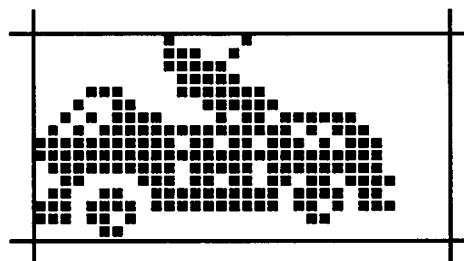
A galera que me perdoe, mas tava muito mole a seção animação. Tudo mastigado, decodificado, ajustado e programado. E a criatividade, onde fica?

Então, o chefe mandou e eu cumpro: de agora em diante fica como desafio ao leitor criar os roteiros de animação no TOPVIEW. Pura moleza, não é mesmo? E para começar aqui está um belo exemplo de veículo em movimento: um caminhão radar da época da guerra fria.

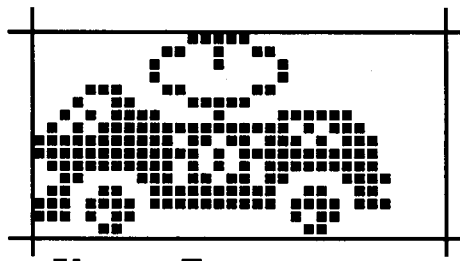
Mãos à obra!



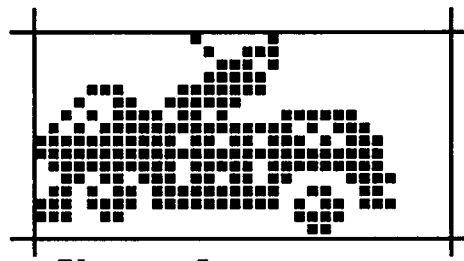
Shape 1



Shape 2

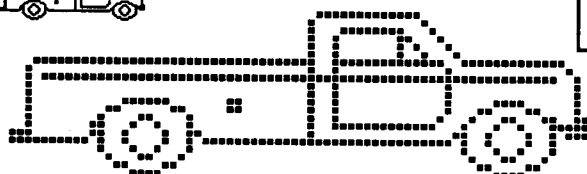
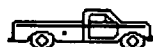
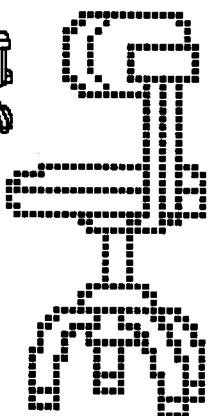
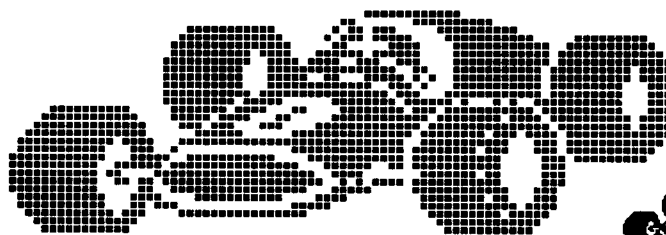
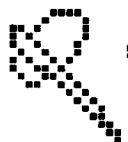
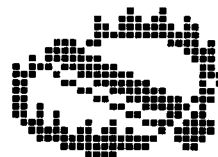
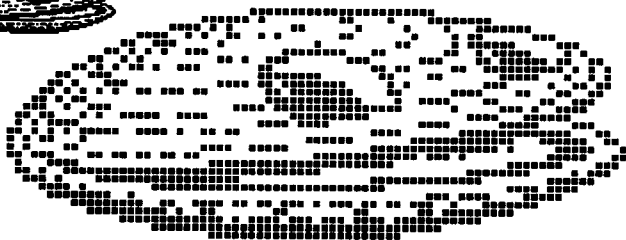


Shape 3




Shape 4

Bitmap




CARTAS

INFORMAÇÃO

 Com referência a matéria "Comunicação de Dados", publicado na MS138, de Abril de 94, tenho a satisfação de informar que em Curitiba - PR, o futuro já chegou nas transmissões de dados. Ao contrário do que afirma a referida matéria, as SQUID BBS, node 12.1241/1 da R.B.T. (Rede Brasileira de Teleinformática), operada pelos SYSOPs Fernando Baibich e Ricardo Baibich já vem utilizando um modem 28800 BPS.

Julio Cesar dos Santos

PAINEL

 Sou leitor da revista e usuário de micros PC, Amiga e MSX e gostaria de receber mais informações sobre os programas de controle de gerenciamento de BBS, como é e onde consegui-los e como usa-los. Gostaria também de informações sobre os melhores BBS cariocas e como acessá-los. Venho pedir as informações acima porque estou interessado em montar um BBS. Possuo uma quantidade suficiente de shareware para o uso em um BBS.

Comecei a ficar interessado neste ramo após ler a reportagem que vocês publicaram no No. 138 que foi escrita por Eduardo Poyart. Já possuía alguns interesses no assunto, possuo o modem e acesso a alguns BBS.

Ficarei grato com a colaboração de vocês, agradando uma resposta.

Leandro Sciammarella Perella

Praça Almirante Jaceguai, 71 apt.404 - Bairro de Fátima


20240-000 - Rio de Janeiro - RJ

Envie sua correspondência para
Micro Sistemas
Redação/Seção Cartas
Rua Washington Luiz, 9 s. 402
Rio de Janeiro - RJ
CEP 20230-900.

No caso de cartas demasiado longas, serão aproveitadas somente os trechos mais importantes; cartas que não contiverem assinatura e endereço do remetente não serão publicadas.



SOS

 Compramos um microcomputador, sem ao menor termos idéia de suas reais utilidades; consultando revistas especializadas (PC Word, MICRO SISTEMAS, etc.), lendo o caderno de informática e etc, assistindo o programa informática e negócios e fazendo, atualmente, cursos no Senac, aos poucos estamos nos familiarizando com as maravilhas da informática.

Conheço um pouco de música (toco teclado) e possuo um PSR 2500 Yamara, no qual faço higiene mental.

Leciono matemática e minha conpanheira Português; minha filha estuda desenho artistico, e já o pratica muito bem. Nosso micro:

386 SX 40 Mhz - 4MB - HD 85 MB

Gabinete de mesa - dois drivers: 3 1/2 e 5 1/4 Monitor SVGA Color 14" e Mouse

MS DOS versão 6.21 instalado


Não temos impressora.

Perguntamos: O que devemos adquirir para

utilizar o micro nas atividades acima?


Roberto Osório da Costa Lima

R. Eulina Ribeiro, 226 - Bl 03 - apt.601 - Eng. de Dentro 20745-110 - Rio de Janeiro - RJ

 Gostaria que vocês da revista, ou algum leitor, me enviasse uma carta contendo rotinas (em Clipper Summer 87) sobre a utilização de mouse nos programas nele feitos.

Renato Luis de Paula Alves

R. Cruzeiro do Sul, 688 - VI. Oliveira 08790-170 - Mogi das Cruzes - SP


 Sou leitor e assinante da MS e por várias vezes, sem sucesso, consegui uma resposta desta, à respeito de uma publicação realizada com o título de "Do Cobol para o Clipper", Publicada na MS 95.

Ficaria muito grato, se alguém pudesse me ajudar informando como, e onde encontrar, um exemplar da referida revista,

ou mesmo xerox, da publicação, pois em outras oportunidades que escrevi não logrei nenhum êxito.

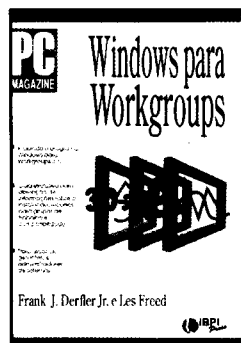
Cosmo Fereira da Silva

R. Joaquim Lapas Veiga N.666 apto. 43 A 06040-100 - Osasco - SP

 Adquiri a pouco tempo o jogo Indianópolis 500 (domínio público) e, conforme o jogo é carregado, surge a demonstração onde indica a tecla ESC para dar início. A partir daí, se dá o aparecimento de perguntas (em que ano esse carro ganhou? entre outras). Sendo de domínio público não apresenta nenhum arquivo com as respostas. Agradeço os que me enviarem as respostas.

Marcelo Cogumelo

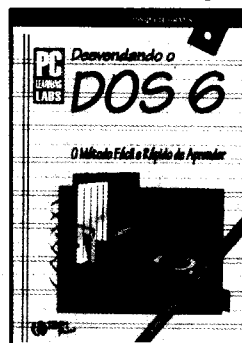
R. Almirante Cal. da Graça, 68 - Méier Rio de Janeiro - RJ



DERFLER JR./FREED, GUIA PC MAGAZINE DO WINDOWS PARA WORKGROUPS – 324 PÁGS

Guia para obtenção de informações sobre instalação, recursos para grupos de trabalho e compatibilidade. Para usuários, gerentes e administradores de sistemas.

Cód: 1 – Preço: **16,75 URV**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O DOS 6 – 676 PÁGS

Este livro baseia-se no mesmo tipo de treinamento utilizado com sucesso nos estabelecimentos de ensino da PC Learning Labs, espalhados nos Estados Unidos. Através de disquete com exemplos incluído no livro, o leitor aprenderá com o método mais fácil, mais rápido e mais eficaz.

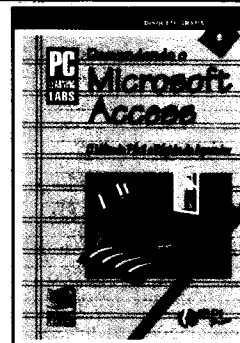
Cód: 2 – Preço: **30,41 URV**



SALEMI, GUIA PC MAGAZINE PARA BANCO DE DADOS CLIENTE/SERVIDOR – 350 PÁGS

Através de explicações em linguagem clara e conselhos oportunos, o leitor encontrará as tecnologias existentes e emergentes para o objetivo de sua empresa.

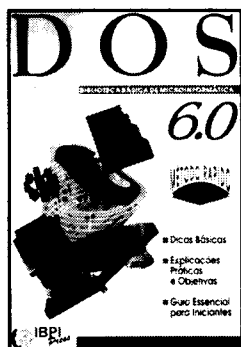
Cód: 3 – Preço: **21,10 URV**



PC MAGAZINE, DESVENDANDO O MICROSOFT ACCESS – 576 PÁGS

Obra mais completa em nosso idioma sobre este novo produto da Microsoft. Já apresenta os comandos em português, incluindo um disquete com inúmeros exemplos.

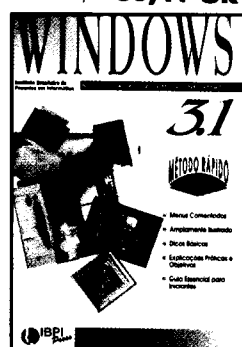
Cód: 4 – Preço: **31,65 URV**



IBPI, DOS 6 MÉTODO RÁPIDO – 120 PÁGS

Guia essencial para iniciantes e indispensável para quem já o utiliza. Recheado de dicas básicas e explicações práticas e objetivas.

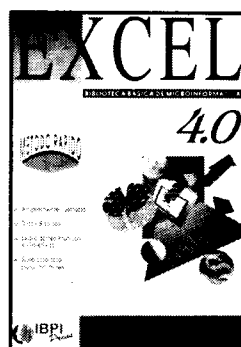
Cód: 5 – Preço: **8,31 URV**



IBPI, WINDOWS 3.1 MÉTODO RÁPIDO – 108 PÁGS

É um guia rápido e eficiente, ideal para iniciantes neste novo ambiente operacional, e indispensável para quem já conhece e deseja tirar dúvidas de forma clara, objetiva e rápida.

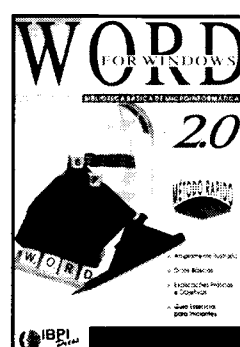
Cód: 6 – Preço: **8,31 URV**



IBPI, EXCEL 4.0 MÉTODO RÁPIDO – 120 PÁGS

Esta obra mostra ao leitor os recursos do programa, estudando casos reais e que poderão ser usados no dia-a-dia de sua atividade e como base para o desenvolvimento de trabalhos mais complexos.

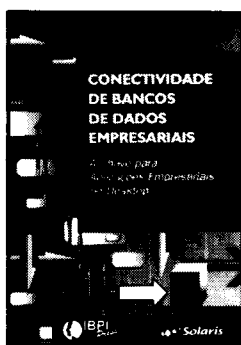
Cód: 7 – Preço: **8,93 URV**



IBPI, WORD 2.0 FOR WINDOWS 2.0 MÉTODO RÁPIDO – 200 PÁGS

Amplamente ilustrado, este livro fornece dicas básicas e explicações práticas e objetivas para os usuários deste excepcional editor de textos.

Cód: 8 – Preço: **12,16 URV**



HACKATHORN, CONECTIVIDADE DE BANCOS DE DADOS EMPRESARIAIS – 352 PÁGS

Este importante livro fornece uma avaliação completa dos bancos de dados heterogêneos entre corporações, com ênfase especial na distribuição de aplicações empresariais para o desktop.

Cód: 9 – Preço: **19,49 URV**

SIM! Desejo adquirir os livros abaixo relacionados. Sendo assim, envio cheque nominal à Livraria e Editora Infobook S.A., no valor total do pedido. Despesas postais por conta da editora. Enviar seu pedido para: Rua Washington Luiz, 09 Gr. 402 – Rio de Janeiro – RJ – Cep. 20230-900.

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

QUANT.	CÓDIGO	PREÇO

Valor Total do Pedido: CR\$ _____

Nome: _____

Telefone: _____

Empresa: _____ Telefone: _____

C.G.C.: _____ Insc. Est.: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Bairro: _____ Cidade: _____ Est.: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

PESQUISA MS

SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS

Você dá a sua opinião sobre os melhores programas de computador do mercado e concorre automaticamente a duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de microcomputadores.

PROCESSADOR DE TEXTO

MS Word	450/1310
Wordstar	250/880
Redator PC	0/140
Write	60/100
Wordperfect	10/90
Carta Certa	0/50
Fácil	0/30
Chiwriter	10/30
Unitexto	0/20
Panglos	0/10
Bestword	0/10

PLANILHA

Lotus 1-2-3	350/1330
Quatro Pro	200/710
Excel	20/380
Works	10/50
Acess	0/20

LINGUAGEM

Clipper	60/440
Basic	110/430
Visual Basic	120/360
C	30/230
Pascal	20/160
Cobol	20/120
Assembler	30/70
Dbase	10/50

DESTAQUE ESPECIAL

Modplay	15/45
---------------	-------

SISTEMA OPERACIONAL

DOS	690/2390
Windows	310/975
OS2	0/30
Unix	0/20

ANTI-VÍRUS

Viruscan	210/1180
NAV	60/425
CPAV	20/200
MSAV	30/120
TNT	10/40
Cure	0/10
TBAV	0/10

COMPACTADOR

ARJ	250/1050
PKZip	210/1030
LHA	10/100
ICE	10/60
Stacker	0/30

EDITOR GRÁFICO

Harvard Graphics	50/210
Banner	20/200
Graphos III	45/105
Paint Brush	30/100
Autodesk Animator	10/60
Print Master	0/40
Power Point	0/30
Print Shop	0/20
Dr Genius	10/20

CAD / EDITOR 3D

Autocad	90/550
3D Studio	10/170
3D Image	10/30
Professional Cad	20/30
Microstation	10/20
Ted 3D	0/10

UTILITÁRIOS

PCTools	210/1080
Norton	180/830
XTGold	60/180
Sidekick	30/90
Becker Tools	0/70
Foxy Tools	20/50

DESKTOP PUBLISHING

Corel Draw	150/780
Page Maker	110/470
Ventura	50/240
Envision Publish	10/50
Fantavision	10/40
MS Publisher	0/30

MELHOR	PIOR
Maxell	390/1560
Verbatim	110/460
Sony	40/180
Nashua	10/80
Dysan	30/90
TDK	10/60
3M	10/50
JVC	0/40
Basf	10/30
Kao	10/20
	Teck
	3M
	Memorex
	Precision
	Basf
	Kao
	ABC Systems
	3M
	Teck

JOGOS

Prince of Persia	75/555
Tetris	60/340
Wolfenstein 3D	80/285
X-Wing	50/180
Prince of Persia II	50/165
GP	30/130
Chess	20/100
F15	30/100
Doom	30/90
Free Cell	10/80
World Circuit	15/75
F19	10/70
Chessmaster	20/70
Out of this World	10/65
Angra I	15/65
Blockout	35/65
Sim City	2/60
Alone in the dark	20/60
Stunts	30/60
Battle Chess	10/50
Arkanoid	20/50
Indy 500	20/50
Sokoban	15/45
ILoom	10/40
Indiana Jones	10/40
Cyrus	10/40
7Th Guest	20/40
Amazônia	20/40
Wing Commander	10/35
Karateka	15/35
Lemmings	10/30
Carmem San Diego	10/30
Simpsons	10/30
Monkey Island	10/30
Cicles	10/30
Sim Farm	0/10
Dune II	0/10
Golden Axe	0/10
Nyet	0/10

Responda às questões de acordo com a sua preferência. No caso de usar mais de um programa de mesma classe, escolha apenas aquele que julga ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legível o nome do programa. Remeta para ENTER PRESS Editora Ltda - Rua Washington Luis, 9 / 402 - Rio de Janeiro/RJ - CEP 20230-900

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ UF: _____
CEP: _____ Vídeo: _____

ASSINATURA ANUAL

Marcus Fulvio Machado - Araxa - MG
Edson da Silva Bentes - Porto Trombetas - PA

Processador de texto: _____
Planilha eletrônica: _____
Linguagem de programação: _____
Utilitários: _____
Sistema Operacional: _____
Anti-vírus: _____
Compactador: _____
Editor Gráfico: _____
Desktop Publishing: _____
Cad/editores 3D: _____
Jogo 1: _____
Jogo 2: _____
Outro: _____
Melhor disquete: _____
Pior disquete: _____

O sistema de BBS mais avançado do planeta, agora no Brasil para você ! !

Esqueça tudo o que você já viu sobre BBS, e conheça o **FullConnection**, um sistema de BBS super avançado utilizando o protocolo gráfico de 4ª geração RIPscrip, que além de melhorar a velocidade de transmissão, permite a visualização de gráficos com alta-resolução no estilo do Prodigy e América Online. Você não precisa mais decorar nenhum comando, apenas clicar com seu mouse.

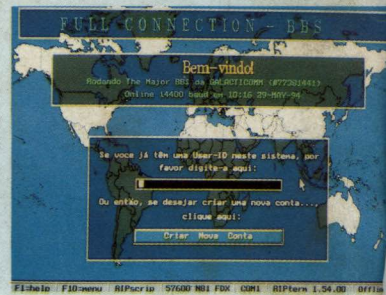
Uma completa Biblioteca de Arquivos contendo uma grande variedade de programas demos e shareware nas mais variadas categorias, Jogos, Utilitários, Fontes, Anti-Virus, Editores, Desktop, Educação, Multimídia, Comunicação, Programação, Arquivos de Som, e tudo o que você imaginar para DOS e WINDOWS. Também uma ampla Biblioteca de Imagens Digitalizadas, dos mais diversos assuntos, inclusive fotos XXX-Rated.

Um avançado sistema de Correio Eletrônico (E-mail), com suporte para envio de Arquivos Anexados, Cópias Carbono, Listas de Distribuição, Aviso de Recebimento, Editor de Texto Full Screen com todos os comandos no seu vídeo através de botões. Teleconferências Online para você bater papo com outros usuário, expandindo seu conhecimento e ampliando o seu relacionamento com pessoas que tenham o mesmo interesse.

O SHOPPING OnLine, onde você pode adquirir produtos e serviços dos mais variados tipos com descontos, sem precisar sair da sua casa ou do seu escritório. Através do seu próprio computador, você faz a cotação de preços, escolhe onde deseja comprar, a forma de pagamento e o método de entrega. Você recebe o produto rapidamente no seu endereço, sem burocracia, filas e com toda a comodidade.

Você ainda tem a sua disposição uma Central para Distribuição de FAX, pode participar de Concursos com vários prêmios, serviço de Boletins & Novidades e muito mais . . .

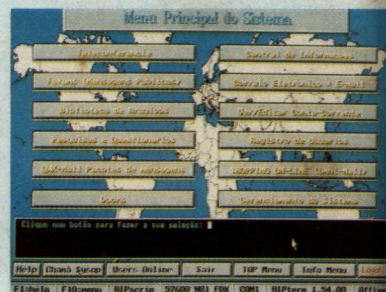
**Rodando
The Major BBS, o
gerenciador de BBS
mais avançado do
planeta.**



**... Biblioteca de Arquivos
de fácil utilização, com
pesquisas por palavras
chave e marcação para
download posterior.**



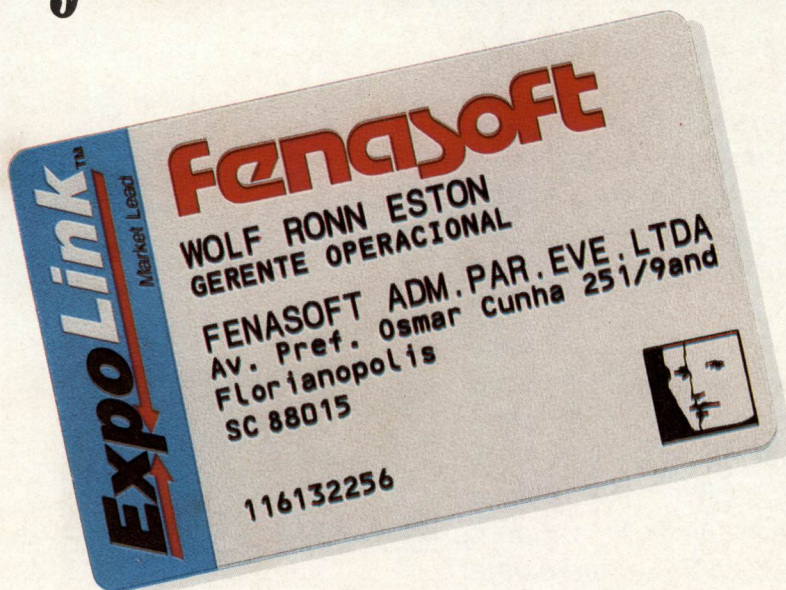
**... com uma interface
totalmente gráfica, com
suporte para mouse,
facilitando o seu acesso
sem a necessidade de
decorar comandos
complicados.**



**Shopping OnLine,
aqui você pode comprar
diversos produtos,
a preços reduzidos,
num piscar de olhos.**



Não entre em fila e pague menos. Peça já o seu cartão Fenasoft



CUSTO DO CARTÃO

De 1 a 31 de maio.....5 URVs*

De 1 a 30 de junho.....8 URVs*

De 1 de julho até o evento.....10 URVs*

Envie seu pedido juntamente com cheque nominal à Fenasoft Feiras Comerciais Ltda., Av. Osmar Cunha, 251, 9º andar, Centro, Cep 88015-100, Florianópolis - SC, Tel (0482) 24.4305, Fax (0482) 23.5249.

Atenção - Cartões dos anos anteriores continuam valendo para a Fenasoft'94. Se você já possui o seu cartão Fenasoft e, por algum motivo, deseja trocá-lo, deve enviar o pedido juntamente com um cheque de 10 URVs.

NOME _____

EMPRESA _____

ENDEREÇO _____

CIDADE _____ UF _____ CEP _____

PAÍS _____ TELEFONE _____

FAX _____ DATA DE NASCIMENTO _____

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

- | | | |
|--|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Presidente | E <input type="checkbox"/> Diretor Superintendente | I <input type="checkbox"/> Representante de Vendas |
| B <input type="checkbox"/> Vice-Presidente | F <input type="checkbox"/> Gerente de Departamento | J <input type="checkbox"/> Analista de Sistemas |
| C <input type="checkbox"/> Sócio | G <input type="checkbox"/> Controller/Tesoureiro | K <input type="checkbox"/> Digitador |
| D <input type="checkbox"/> Gerente Geral | H <input type="checkbox"/> Consultor/Assessor | |

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- | | | |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|
| A <input type="checkbox"/> Mais de 5000 | E <input type="checkbox"/> 250 a 499 | I <input type="checkbox"/> 25 a 49 |
| B <input type="checkbox"/> 1000 a 5000 | F <input type="checkbox"/> 100 a 249 | J <input type="checkbox"/> 10 a 24 |
| C <input type="checkbox"/> 750 a 999 | G <input type="checkbox"/> 75 a 99 | K <input type="checkbox"/> 5 a 9 |
| D <input type="checkbox"/> 500 a 749 | H <input type="checkbox"/> 50 a 74 | L <input type="checkbox"/> Menos de 5 |

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Autoridade total | C <input type="checkbox"/> Autoridade limitada | E <input type="checkbox"/> Pouco envolvimento |
| B <input type="checkbox"/> Autoridade alta | D <input type="checkbox"/> Recomenda produtos | F <input type="checkbox"/> Nenhum envolvimento |

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

- | | | |
|---|---|--|
| A <input type="checkbox"/> US\$ 500 milhões ou mais | E <input type="checkbox"/> US\$ 25 a 49 milhões | I <input type="checkbox"/> US\$ 500 a 749 mil |
| B <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 499 milhões | F <input type="checkbox"/> US\$ 10 a 24 milhões | J <input type="checkbox"/> US\$ 250 a 499 mil |
| C <input type="checkbox"/> US\$ 75 a 99 milhões | G <input type="checkbox"/> US\$ 1 a 9 milhões | K <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 249 mil |
| D <input type="checkbox"/> US\$ 50 a 74 milhões | H <input type="checkbox"/> US\$ 750 a 999 mil | L <input type="checkbox"/> menos de US\$ 100 mil |

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

- | | | |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Governamental | I <input type="checkbox"/> Educacional | Q <input type="checkbox"/> Revenda de Periféricos |
| B <input type="checkbox"/> Agricultura, Mineração, Petróleo | J <input type="checkbox"/> Industrial | R <input type="checkbox"/> Fabricante de Suprimentos |
| C <input type="checkbox"/> Transportes | K <input type="checkbox"/> Construção Civil | S <input type="checkbox"/> Revenda de Suprimentos |
| D <input type="checkbox"/> Comunicação | L <input type="checkbox"/> Fabricante de Software | T <input type="checkbox"/> Bureau de Serviços |
| E <input type="checkbox"/> Manufatura | M <input type="checkbox"/> Revenda de Software | U <input type="checkbox"/> Gráfica |
| F <input type="checkbox"/> Financeira / Contabilidade | N <input type="checkbox"/> Fabricante de Hardware | V <input type="checkbox"/> Jornalismo |
| G <input type="checkbox"/> Seguros / Imobiliária | O <input type="checkbox"/> Revenda de Hardware | W <input type="checkbox"/> Editora |
| H <input type="checkbox"/> Médica / Saúde | P <input type="checkbox"/> Fabricante de Periféricos | |

6 - Quais as principais aplicações do computador na sua empresa?

- | | |
|---|--|
| A <input type="checkbox"/> Contabilidade | G <input type="checkbox"/> Desenv. de aplic. de programas |
| B <input type="checkbox"/> Comunicação | H <input type="checkbox"/> Controle de processo / manufatura |
| C <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Bco. de Dados | I <input type="checkbox"/> Científica / Engenharia |
| D <input type="checkbox"/> Correio Eletrônico | J <input type="checkbox"/> Editor de Textos |
| E <input type="checkbox"/> Desk Top / Cad Cam | K <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Processos |
| F <input type="checkbox"/> Design Gráfico / Multimídia | |



19 a 22 de julho
Anhembi - São Paulo

É proibida a entrada de menores de 16 anos.